Instrukcja: V-Rally Championship

NAJLEPSZE POŁĄCZENIE
GRY STRATEGICZNEJ I RPG
Czytaj na następnej stronie.
Fallout Tactics

CD-ACTION
Nr 06/2001 (40)
Czerwiec
2001
SSN: 1429-964X
NDEX: 343102

www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

2.00

- Icewind Dale: Heart of Winter
- Black & White
- Serious Sam
- Fallout Tactics: BoS
- V-Rally
- Gilbert Goodmate
- Pokemon Silver/Gold
- Kącik FPP, RPG, RTS

Cena: 4,50 zł
w tym VAT 7%

Instrukcja

V-RALLY CHAMPIONSHIP

Solucje

Icewind Dale: Heart of Winter
Fallout Tactics: BoS
Gilbert Goodmate
Black & White

Kąciki

GIER: FPP
strategicznych
fabularnych

Poradniki

Serious Sam
Pokemon Silver/Gold

- Tipsy
- Nowości
- Zapowiedzi
- Lista premier

future network poland
Media with passion
Nr 40 • CZERWIEC 2001
4,50 ZŁ
(w tym 7% VAT)
9771429964013 06

CZY JESTEŚ NA TO PRZYGOTOWANY?

Fallout
Tactics

W polskiej wersji występują:
Mirosław Baka
Andrzej Chyra
Olaf Lubaszenko

Przygotuj się. Myśl taktycznie.

JUŻ W SPRZEDAŻY! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:
- grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD
- BONUSOWY DYSK z dodatkami do Fallout Tactics
- pełne wersje gier FALLOUT 1 i FALLOUT 2 w ekskluzywnych opakowaniach DVD.

Więcej informacji:
http://fallout.cdprojekt.com
Patronat medialny:
www.gry.wp.pl

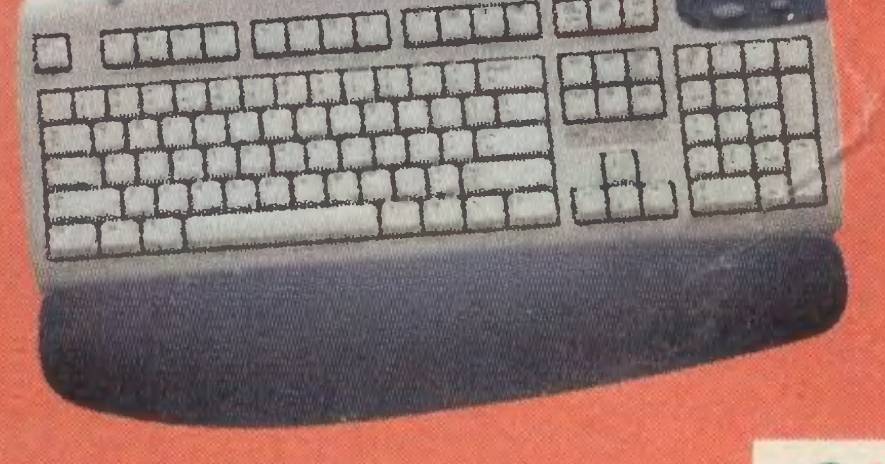
Opracowanie wersji polskiej
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

iTouch™ Keyboard



NAJLEPSZA KLAWIATURA
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

Logitech

Niedźwiedziołak: stań się bestią łączącą siłę niedźwiedzia i rozum człowieka.

Bryła lawy: niszcz wrogów przywołując najgroźniejsze żywioły natury.

Wilkołak: przemień się w najdzikszą istotę północnych krain.

Druid: potężny szaman żyjący na łonie przyrody. Włada wszystkimi żywiołami i posiada moc przeistaczania się w najbardziej niebezpieczne istoty. Jest uosobieniem nieokiełznanych sił natury.

ROZSZERZENIE GRY

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

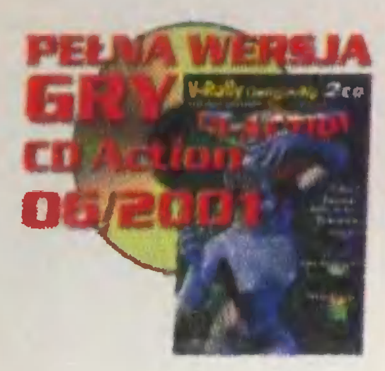
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

SPIS TREŚCI



Instrukcja

V-Rally 05-06

News

News 07-12

Solucje

Fallout Tactics 13-28
Black & White 29-38
IWD: Heart of Winter 39-46
Gilbert Goodmate 47-49

Poradniki

Pokemon Silver/Gold 50-51
Serious Sam 52-54

Kącik FPP 55-56
Kącik RPG 57-58
Kącik strategiczny 59-60

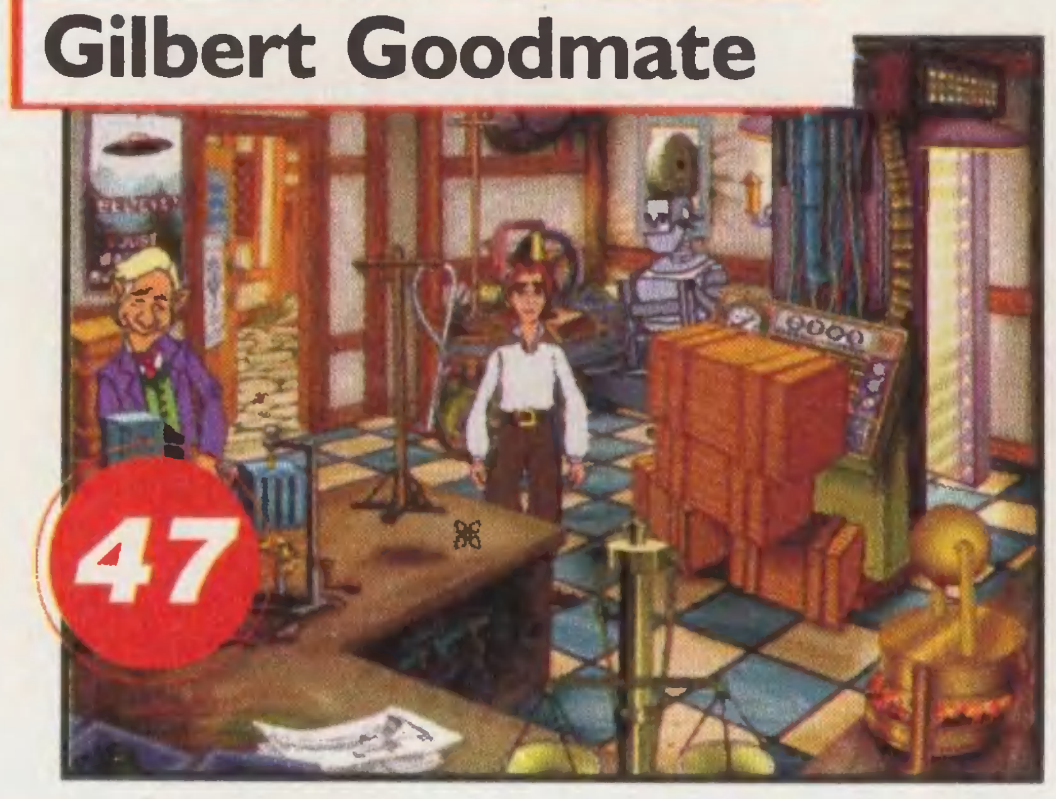
Tipsy 62-63

V-Rally

Fallout Tactics

Black & White

Gilbert Goodmate



Czołem gracze!

Witajcie w czerwcowym numerze Action Plusa. Słoneczko miło przygrzewa, kwiatki kwitną, ptaszki ćwierkają, szkoła się kończy - słowem żyć, nie umierać! Mamy jednak cichą nadzieję, że i w takich momentach nasz trud nie pójdzie na marne (bo nawet w lecie pogoda różne figle płata i nie zawsze daje się na świeże powietrze wyskoczyć) i że przygotowane do tego numeru porady niejednemu graczowi czy graczce skórę uratują. Ba, jesteśmy pewni, że jeśli tylko znajdziecie chwilkę, by do nich spojrzeć, na własne oczy przekonacie się, iż lepszych i ze świecą by nie znalazł!

Ze względu na dwie wielkie premiery: Fallout Tactics: Brotherhood of Steel oraz Black & White postanowiliśmy przeznaczyć większość stron właśnie im. Odbiło się to wprawdzie niekorzystnie na ogólnej liczbie zamieszczonych na naszych łamach gier, ale mocno wierzymy, że dokonaliśmy słusznego wyboru. Zamiast bowiem iść po łebkach, mogliśmy się bez zbędnych kompromisów skupić na stronie merytorycznej, na przekazaniu jak największej ilości informacji. Bez ciągłego oglądania się na wolne miejsce, bez wyrzucania porad tylko dlatego, że są nieco mniej istotne... W dodatku udało się nam pozyskać do pomocy przy tworzeniu poradnika do Fallout Tactics członków jednego z najlepszych klanów tej gry w Polsce! Tak, tak, porady pisali prawdziwi wyjadacze, ale w końcu - skoro już się czegoś uczyć - to od ludzi znających się na rzeczy!

Także i pozostałe poradniki i solucje zostały przez nas przygotowane z nie mniejszą dokładnością, możecie więc być pewni, że i one Was nie zawiodą! Zamiast jednak w tym miejscu je wychwalać (w końcu co za dużo, to niezdrowo...), pozwolę sobie napisać parę słów o naszym następnym numerze. A jest o czym pisać! Od niego zacznie się bowiem nowa era w dziejach Action Plusa.

Pierwszą ze zmian, widocznych już bez otwierania pisma, będzie płyta CD. Na początek jedna i z pełną wersją gry, ale później - kto wie... od czasu do czasu dwie płyty... zbiory patchy, tipsów, save'ów... Wszystko to przed nami!
Ale płyta CD stanowi tylko część rewolucji. Stajemy się bowiem w pełni samodzielnym pismem, zaczynamy żyć własnym życiem! A to oznacza koniec z instrukcjami do CD-Actiona (bo będziemy mieli własne!) oraz - to zmiana największa - wejście na nasze łamy recenzji! Tak, tak - w Action Plusie pojawią się recenzje! Staniemy się pełnoprawnym pismem o grach! Ale nie znaczy to, że będziemy konkurować z CDA albo że znikną solucje czy poradniki! Przyjmiemy bowiem nieco inną formułę tych działów, trochę je ze sobą wymieszamy, dodamy do tego szczyptę przypraw i... Ale o tym, co z tego wyjdzie, dowiecie w przyszłym miesiącu. Już teraz mogę Was jednak zapewnić, że warto będzie czekać! Bo czegoś takiego jeszcze na naszym rynku nie było - a wyniki pierwszych testów przeprowadzonych na ochotnikach są niezwykle zachęcające!

Naczelny

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 40
Czerwiec 2001

Redakcja
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (071) 342 18 41, 342 03 16

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewski
aleksander.olszewski@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Andrzej Sitek, Jacek Smoliski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
tel. (071) 34 370 71 w. 337, 338

Reklama
Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206 383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: kamil.linder@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Cezary Gryboś
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316
tel. komórkowy (0) 605522067

Biuro reklamy w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 652 26 37
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk
Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp z o.o. jest częścią
The Future Network plc.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i specjalistycznych serwisów w sześciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wroclaw

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości ani częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani redukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future network poland
Media with passion

producent: INFOGRAMES
platforma: PC

V-Rally

Instalacja

• Wymagana konfiguracja

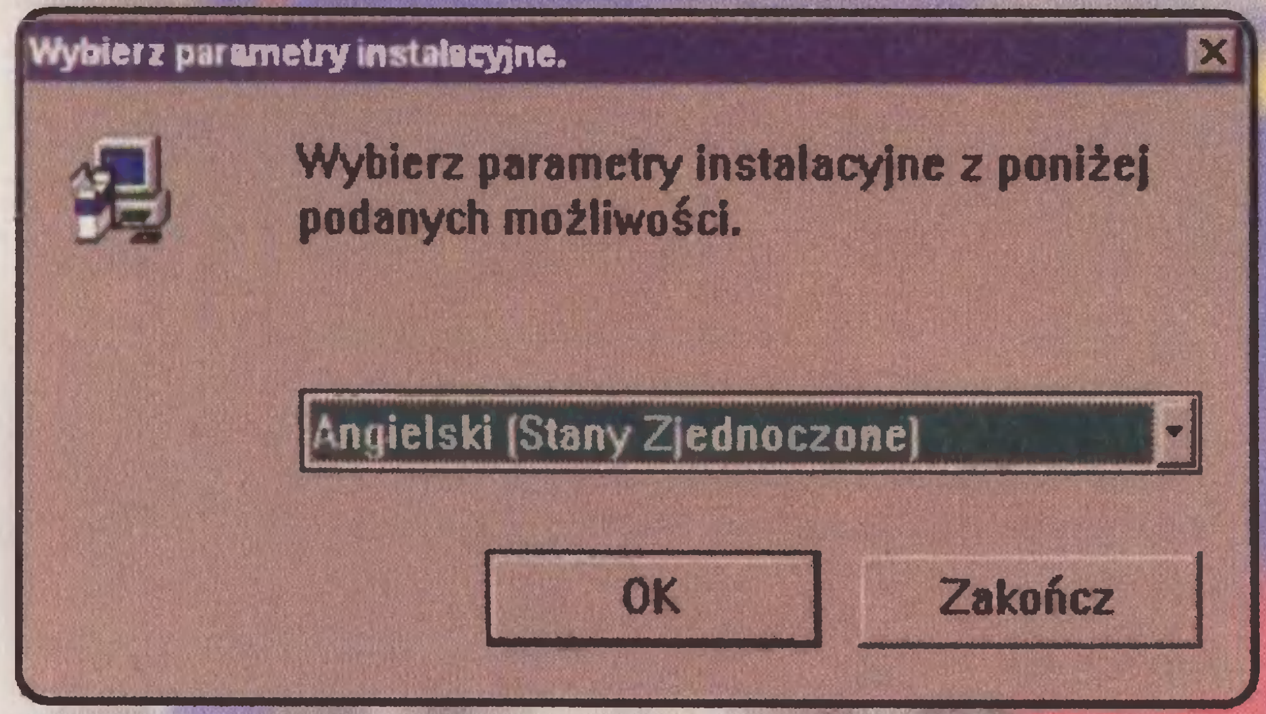
Poniżej podajemy konfigurację, która jest niezbędna, aby dobrze się bawić grając w V-Rally. Oczywiście posiadacze mocniejszego sprzętu nie muszą się martwić.

Pentium 166 MMX lub lepszy
Microsoft Windows 95
DirectX 6
16 MB RAM
CD-ROM x4
Akcelerator graficzny z co najmniej 4 MB pamięci

Jeśli podczas gry zamierzasz używać dżojstika lub kierownicy, urządzenie musi być w pełni kompatybilne z DirectX 6 lub nowszym.

• Instalacja i deinstalacja

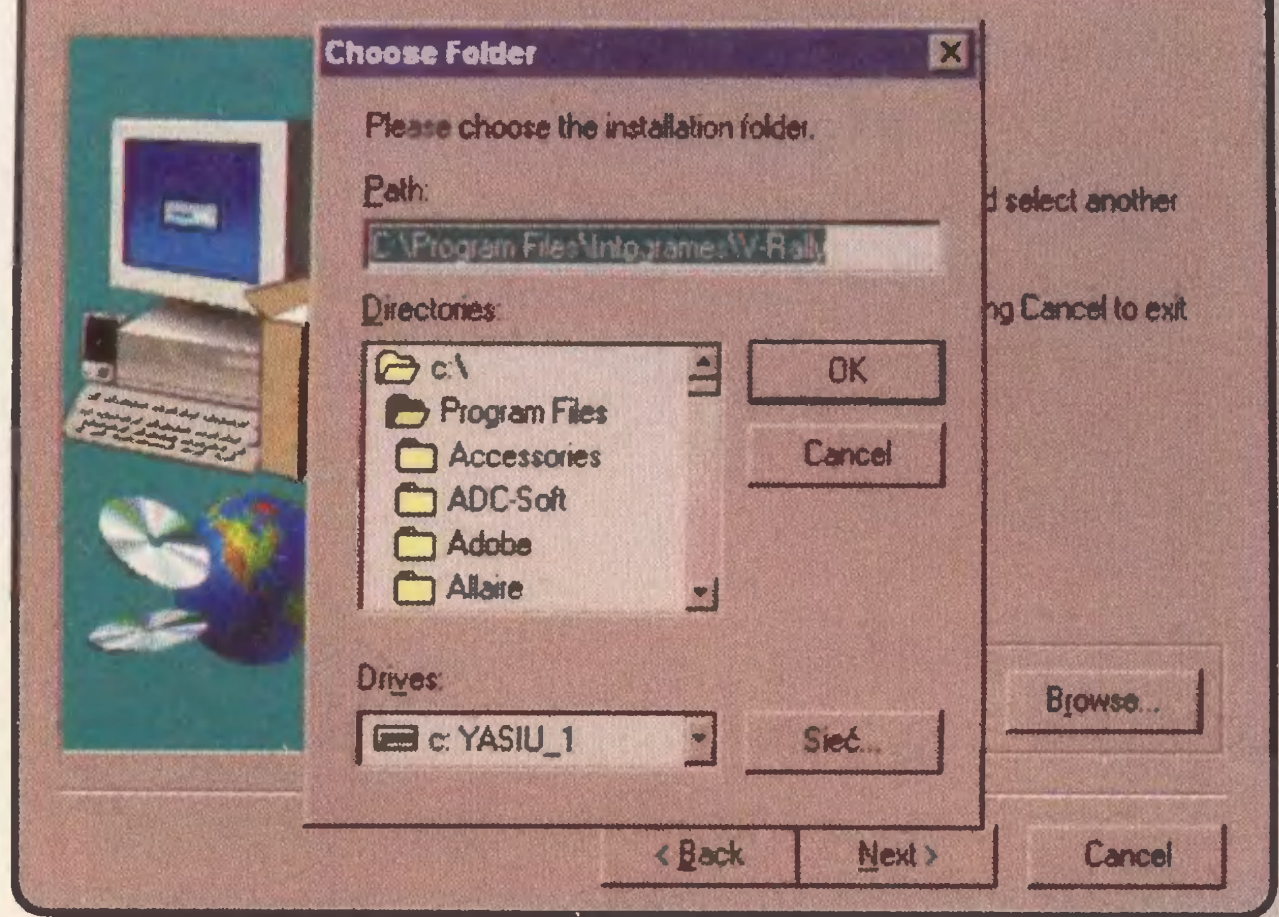
Na początku, oczywiście, musisz grę zainstalować. W tym celu włóż płytę z grą do napędu CD i poczekaj. Po chwili powinno pojawić się menu, z którego możesz wystartować proces instalacji. Jeśli tak się nie stanie, kliknij ikonę Mój komputer, a następnie V-Rally. Wybierz język, a następnie kliknij Install V-Rally, po czym wykonuj polecenia instalatora. Gra zostanie skopiowana do domyślnego katalogu, ale jeśli chcesz, możesz podczas instalacji wybrać inną ścieżkę. Po skończonej instalacji możesz zainstalować DirectX 6. Aby to zrobić, włóż płytę do napędu i poczekaj na pojawienie się menu lub kliknij dwukrotnie ikonę V-Rally w folderze Mój komputer. Następnie wybierz opcję Install DirectX.



Wybierz parametry instalacyjne.

Wybierz parametry instalacyjne z poniżej podanych możliwości.

Angielski (Stany Zjednoczone)



Choose Destination Location

Choose Folder

Please choose the installation folder.

Path: C:\Program Files\Infogrames\V-Rally

Directories:
c:\
Program Files
Accessories
ADC-Soft
Adobe
Allaire

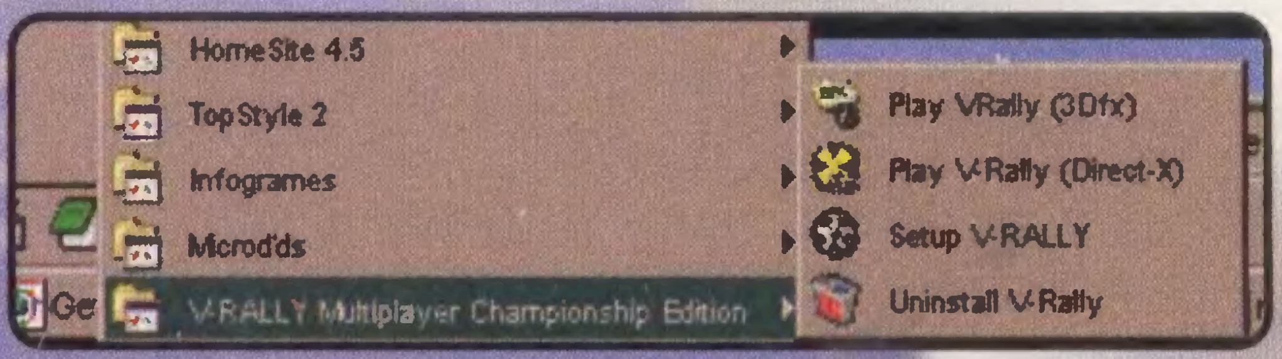
Drives: c: YASIU_1

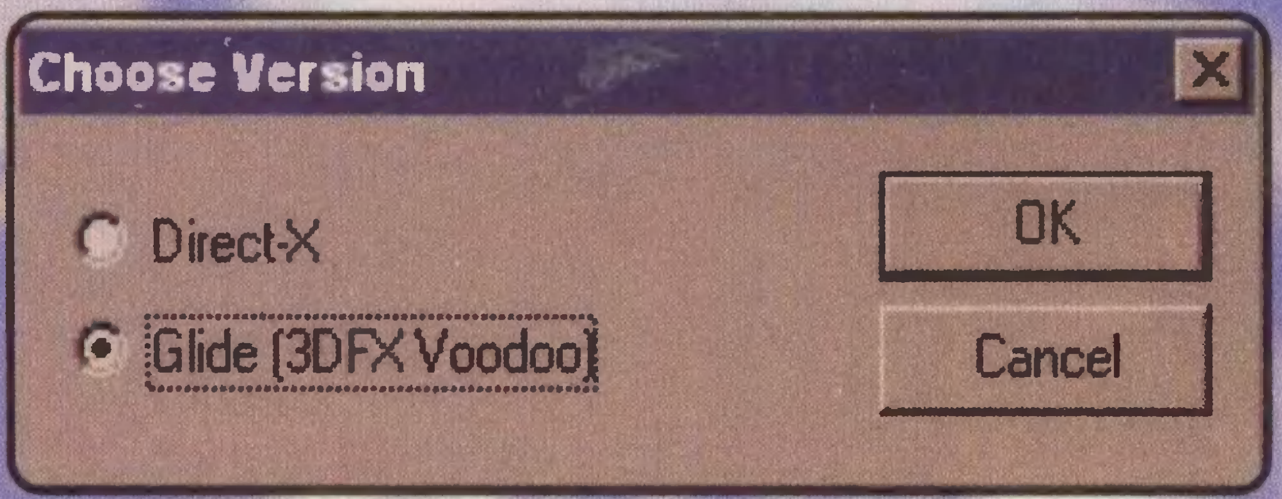
Jeśli z jakiegoś powodu gra nie startuje automatycznie po włożeniu płyty do napędu lub dwukrotnym kliknięciu jej ikony w folderze Mój komputer, możesz odpalić instalator ręcznie. W tym celu włóż płytę z grą do napędu, wybierz opcję Uruchom z menu Start i wpisz d:\launchvr (gdzie d: to litera przypisana do napędu CD w twoim komputerze).

Aby odinstalować grę, znajdź jej folder w menu Start i wybierz z niego opcję Uninstall V-Rally. Program zostanie usunięty z systemu.

• Uruchamianie

V-Rally można uruchomić na dwa sposoby. Po pierwsze, wkładając płytę z grą do napędu i klikając opcję Play V-Rally w menu, które się pojawi. Możesz również użyć menu Start. Wybierz Programy=>V-Rally=>Play V-Rally, a następnie zaznacz ikonę odpowiadającą posiadanemu akceleratorowi: 3dfx, jeśli masz kartę zgodną z Voodoo, lub DirectX, jeśli twój akcelerator jest zgodny z DirectX.





Choose Version

○ Direct-X
● Glide (3DFX Voodoo)

Przewodnik po grze

• Jak rozpocząć

W V-Rally możesz grać zarówno w sieci, jak i na jednym komputerze. W głównym menu znajdziesz - oprócz różnych opcji - trzy różne tryby rozgrywki. Aby poruszać się po menu i kontrolować grę, używaj następujących klawiszy (są to ustawienia domyślne):

wybór opcji	Enter
gaz	A
hamulec	Z
zmiana widoku	S
hamulec ręczny	lewy Shift
w lewo	C
w prawo	V
widok wstecz	X
bieg wyższy	G
bieg niższy	B
pauza	P

Jeśli korzystasz z dżojstika lub kierownicy, możesz zmienić ich ustawienia (dotyczy to również klawiatury) używając opcji Controller Configuration z menu Player Settings. Znajdziesz tam tabelę z wszystkimi funkcjami oraz przypisanymi im klawiszami lub przyciskami kontrolera. Żeby zmienić ustawienia, wybierz funkcję, a następnie wciśnij klawisz (przycisk) lub wychyl dżojstik (kierownicę) w odpowiednią stronę.

Przykładowo, jeżeli chcesz zmienić klawisz odpowiadający za skręcanie w lewo, ustaw kursor na funkcji Left i kliknij ją. Następnie zostaniesz poproszony o wciśnięcie klawisza, który od tej pory ma odpowiadać za skręt w lewo (ew. możesz wychylić kierownicę w lewo).

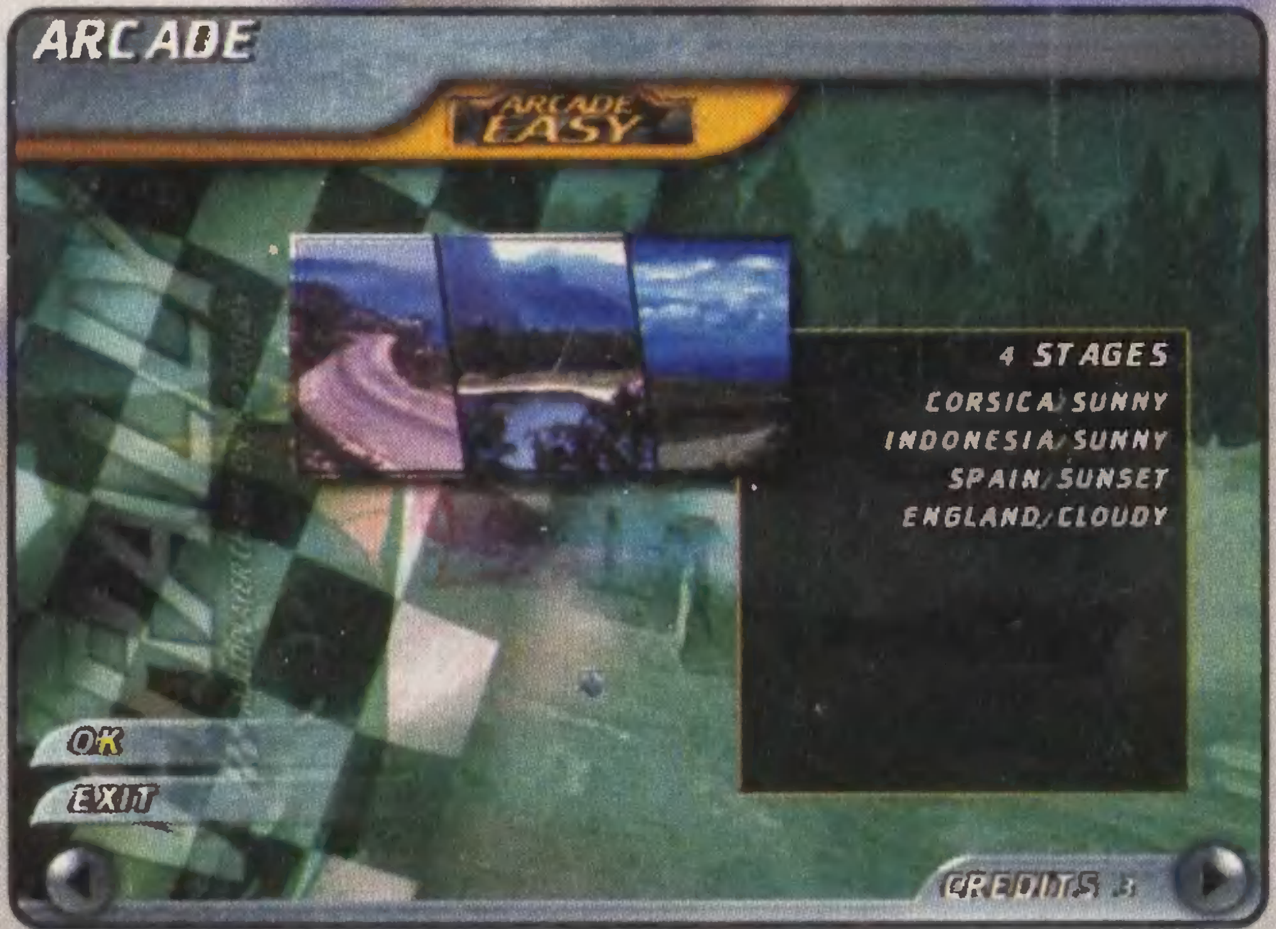
• Tryb zręcznościowy (Arcade)

Zanim zaczniesz rozgrywkę, powinieneś wiedzieć, że ten tryb polega na zaliczaniu kolejnych etapów w określonym czasie. Tylko jeśli ci się to uda, przejdziesz do kolejnego etapu. Wszystkie trasy są podzielone na kilka odcinków, a każdy z nich musisz przejechać w określonym czasie.

Tryb zręcznościowy jest domyślny po wystartowaniu gry. Po skończeniu trybu zręcznościowego na poziomie łatwym (easy) otrzymasz dostęp do średniego poziomu trudności, a po jego przejściu - do poziomu najtrudniejszego.

Każdy poziom trudności składa się z innej liczby etapów:
Łatwy: 4
Średni: 6
Trudny: 8

Po wybraniu poziomu trudności możesz jeszcze zdecydować, z ilu okrążeń ma się składać każdy etap (od 2 go 6), oraz zmienić samochód. Jeśli czujesz się silny, możesz dać przeciwnikom szansę, wybierając opcję Slower Car Boost.

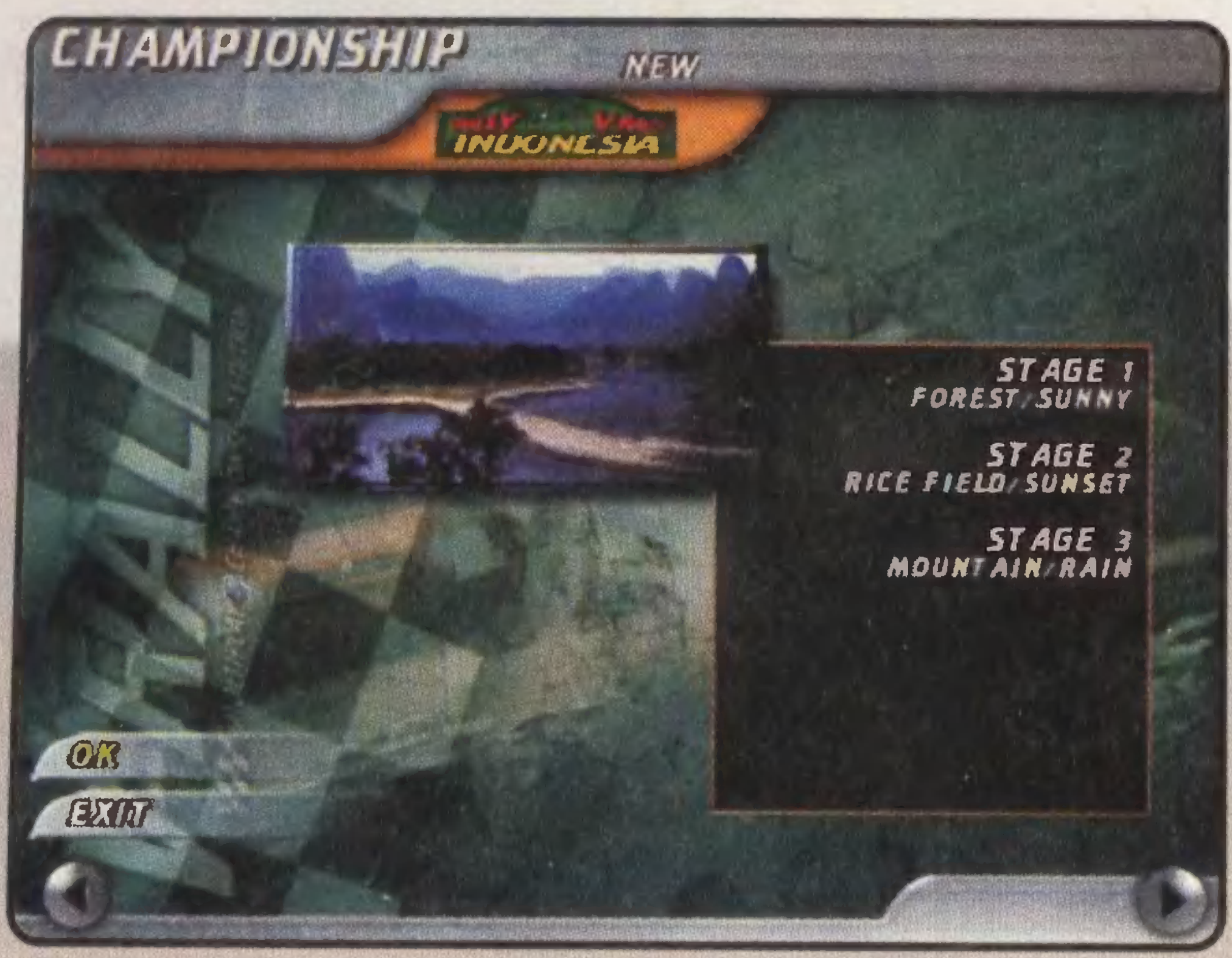


W tym trybie nie musisz ukończyć wyścigu jako pierwszy. Ważne jest jedynie, żebyś zmieścił się w limicie czasowym. Grając w trybie zręcznościowym masz trzy "życia", pozwalające powtórzyć etap, którego nie udało ci się zaliczyć. Dodatkowe kredyty zdobywasz kończąc wyścig na pierwszym miejscu.

Po skończeniu każdego etapu zobaczysz powtórkę całego przejazdu i dodatkowo informacje o czasach przejazdów itp.

• Tryb mistrzostw (Championship)

Wybierając ten tryb z głównego menu musisz się zdecydować, czy chcesz zacząć nową rozgrywkę, czy może



STAGE 1
FOREST/SUNNY
STAGE 2
RICE FIELD/SUNSET
STAGE 3
MOUNTAIN/RAIN

wczytać stan gry zapisany na dysku. Ustalasz też liczbę okrążeń na etap (od 2 do 6 - nie dotyczy odcinków specjalnych) oraz wybierasz lub zmieniasz samochód.

Dostępne są następujące rajdy:
V-Rally Indonesia
V-Rally Spain
V-Rally Corsica
V-Rally French Alps
V-Rally England
V-Rally Safari
V-Rally New Zealand
V-Rally Sweden

Każdy rajd składa się z trzech etapów wypełnionych niespodziankami w postaci zmieniającej się pogody itp.

Po wybraniu rajdu zobaczysz ekran informacyjny pierwszego odcinka. Dowiesz się z niego, jakie warunki panują na torze (pogoda, nawierzchnia itp.), dzięki czemu będziesz mógł zmienić ustawienia samochodu.

Twoja pozycja na mecie rajdu zależy od sumy czasów zdobytych na poszczególnych etapach. Za pierwsze miejsce otrzymasz 5 punktów, za drugie 3, za trzecie 1 i za czwarte 0. Następnie dowiesz się, ile punktów zdobyłeś w całych mistrzostwach.

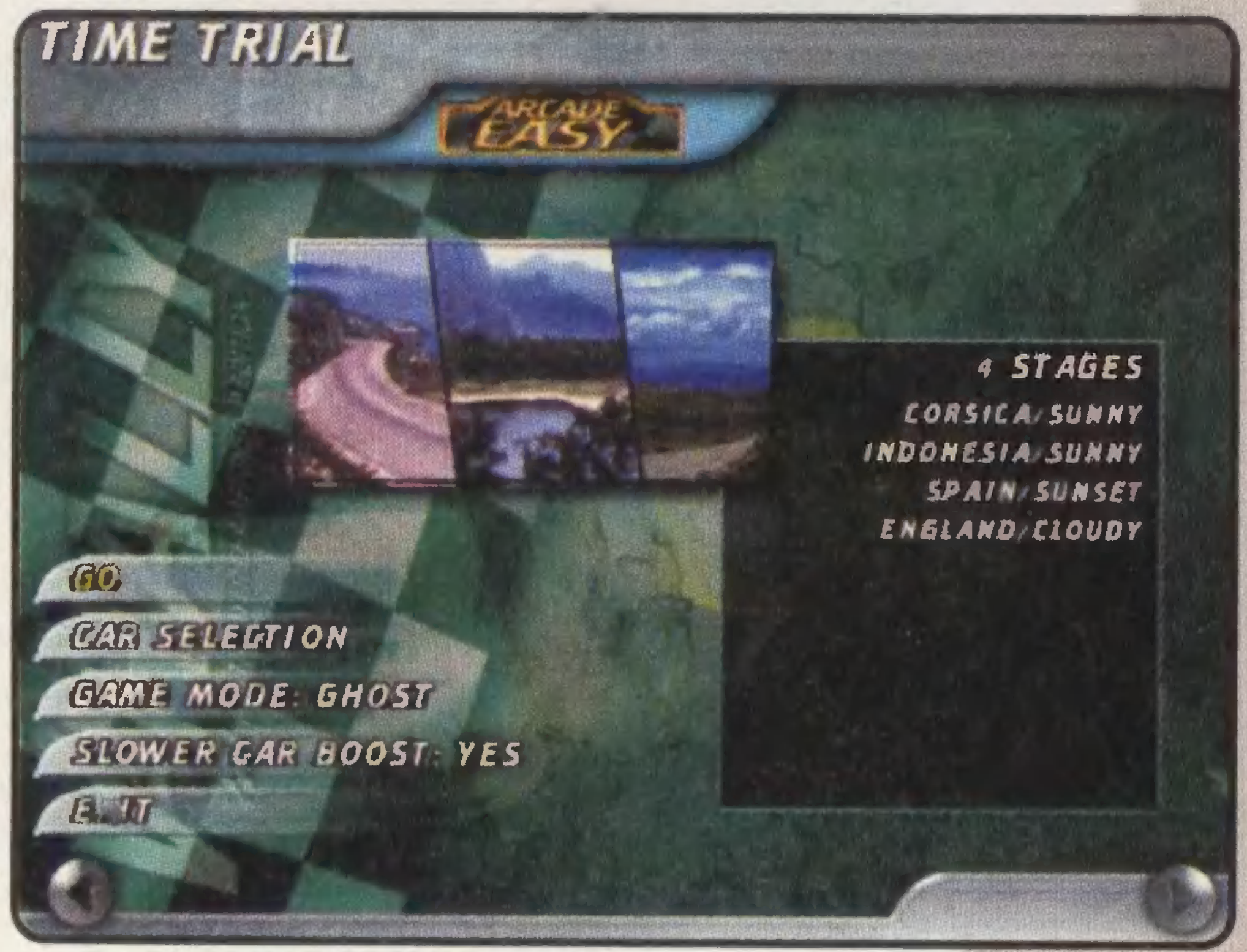
Żeby zakończyć mistrzostwa, wybierz opcję Abort Championship. Będziesz miał możliwość zapisania stanu gry na dysku. Aby ukończyć mistrzostwa, musisz zaliczyć wszystkie rajdy.

- **Próba czasu (Time Trial)**

Zanim zagrasz w innych trybach, możesz sprawdzić swoje umiejętności w tym właśnie trybie. Dostępne są dwie opcje.

Ghost
Podczas samotnej jazdy twój najlepszy przejazd zostaje zapamiętany i następnie użyty w tym właśnie trybie jako przeciwnik, tak zwany samochód-duch.

Single
Tutaj ścigasz się sam, bez samochodu ducha. Dostępne są wszystkie trasy z trybu Championship oraz z trybu Arcade, które już zdążyłeś w nim odblokować.



4 STAGES
CORSICA/SUNNY
INDONESIA/SUNNY
SPAIN/SUNSET
ENGLAND/CLOUDY
GAME MODE: GHOST
SLOWER CAR BOOST: YES

- **Liczba graczy**

Ta opcja pozwala ustalić, ilu graczy będzie grało na jednym komputerze (1 lub 2).

- **Ustawienia gracza**

Dzięki temu menu zmienisz ustawienia graczy.

Player Selection
Tą opcją wybierasz, którego gracza będą dotyczyły zmiany opcji.

Car Selection
W tym podmenu wybierzesz samochód, którym będziesz jeździł. Klikając strzałki lub używając klawiszy kursorów możesz oglądać dostępne maszyny. Gdy zdecydujesz się na którąś z nich, kliknij OK lub naciśnij [Enter]. Do wyboru jest jedenaście różnych samochodów.

Skrzynia biegów
Wybór między ręczną a automatyczną.

Controller Configuration
Na tym ekranie dokonasz ustawień kontrolerów, czynność ta została opisana powyżej.

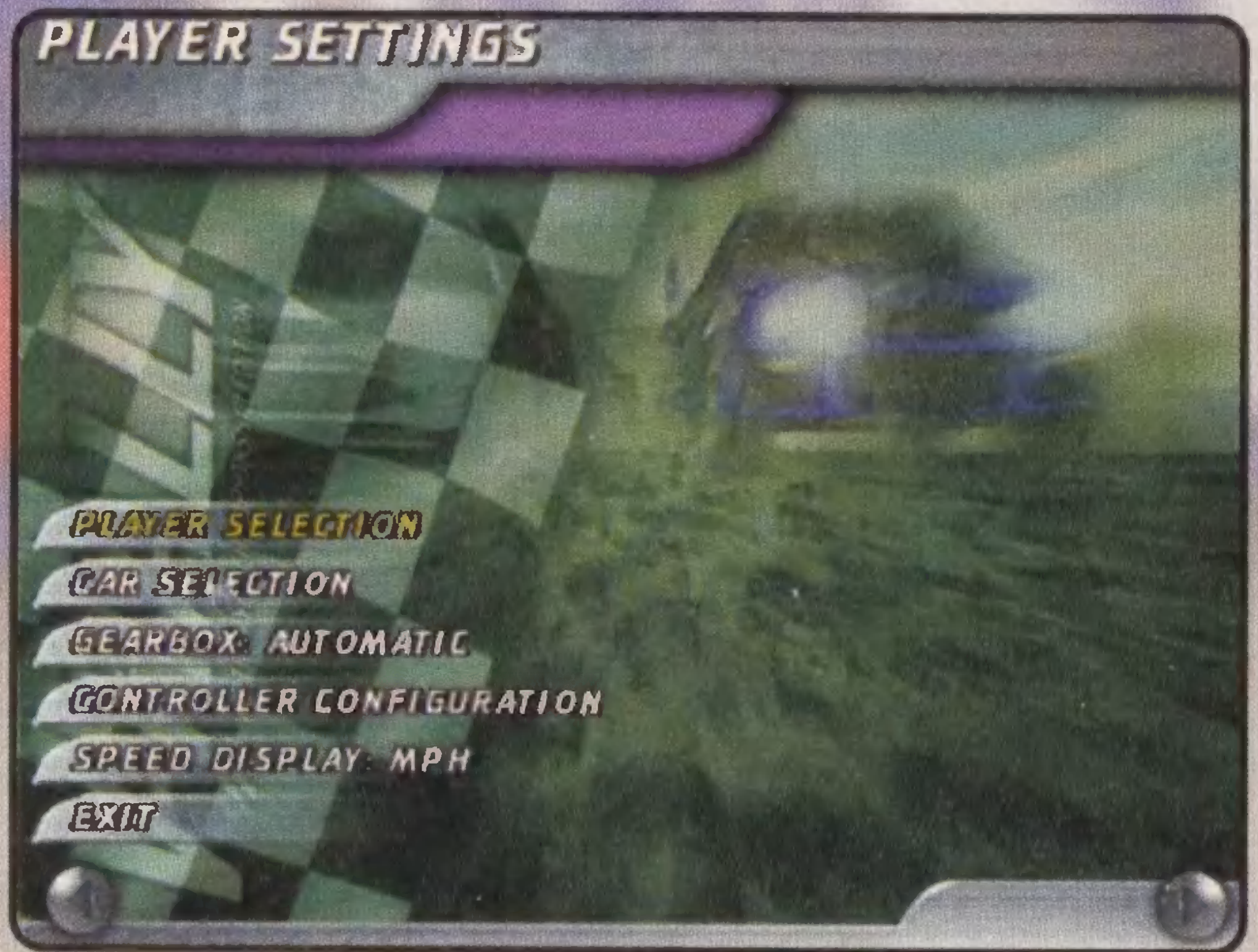
Speed Display
Chcesz odczytywać prędkość w kilometrach na godzinę (KM/H) czy w milach na godzinę (MPH)?

PLAYER SELECTION
PLAYER 1
PLAYER 2
EXIT

- **Opcje gry (Game Options)**

Game Difficulty
Trzy poziomy trudności do wyboru.

Split Screen
Do grania w dwie osoby możesz wybrać ekran podzielony pionowo lub poziomo.
Sound Options



GEARBOX: AUTOMATIC
SPEED DISPLAY: MPH

Opcje znajdujące się tutaj pozwalają na ustawienie jakości dźwięku, a także głośności poszczególnych elementów oprawy audio, czyli głosu pilota, muzyki oraz odgłosów.

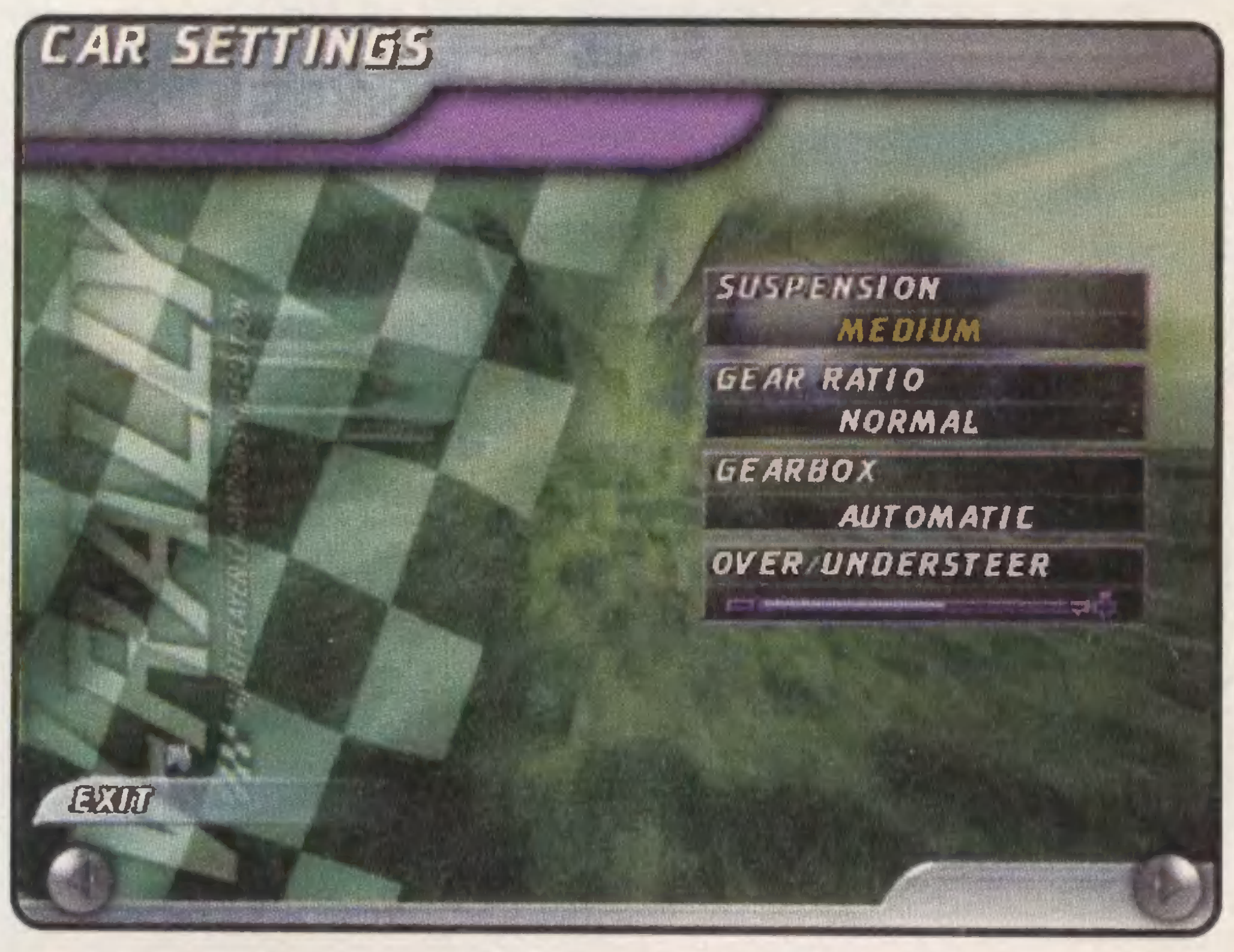
Gamma Correction
Dzięki tej opcji zmniejszysz lub zwiększysz jasność obrazu wyświetlanego podczas rajdu. Nie wszystkie karty 3D umożliwiają zmianę tego ustawienia.

Reset Status
Przywraca ustawienia do stanu "fabrycznego".

- **Ustawienia samochodu (Car Settings)**

W zależności od warunków panujących na torze możesz zmieniać następujące ustawienia (rzecz jasna wpływa to na osiągi maszyny):

Suspension - zawieszenie: miękkie, średnie i twarde
Gear Ratio - przełożenia skrzyni biegów: krótkie, normalne, długie
Gearbox - skrzynia biegów ręczna lub automatyczna



SUSPENSION
MEDIUM
GEAR RATIO
NORMAL
GEARBOX
AUTOMATIC

Porady

- **Zakręty**

Dla wszystkich zakrętów na wszystkich nawierzchniach:
- hamuj w prostej linii,
- nie dotykaj hamulca i gazu, gdy zaczniesz już zakręcać,
- po przejechaniu zakrętu wyrównaj tor jazdy i dodaj gazu,
- hamuj stopniowo, a nie skokami,
- to samo dotyczy przyspieszania.

BEST
STAGE 00'04"85
GAP 00'00"00
GEAR

- **Zakręty na ręcznym**

Na wszystkich nawierzchniach, przy ostrych zakrętach lub w celu uniknięcia zderzenia:
- hamuj normalnie,
- skręć lekko koła,
- puść hamulec i na krótką chwilę zaciągnij hamulec ręczny,
- tylne koła stracą przyczepność i auto zacznie się obracać,
- gdy auto zakręci tak, jak chcesz, dodaj gazu.

- **Pagórki**

Jeśli chcesz wyskoczyć wysoko, wciśnij gaz wjeżdżając na podwyższenie i puść gaz będąc już w powietrzu. Jeśli nie chcesz wyskoczyć, zahamuj lekko przed wjazdem na podwyższenie (obniżysz w ten sposób przód auta), a następnie dodaj gazu.

- **Podsterowność**

To utrata przyczepności przednich kół podczas zakrętu. Zdejmij nogę z gazu, za każdym razem gdy tak się stanie.

- **Nadsterowność**

To utrata przyczepności tylnych kół podczas zakrętu. Jeśli auto ma napęd na przednie lub wszystkie koła, dodaj gazu, aby przenieść ciężar na tył auta.

Diablo 2: Pan Zniszczenia

CD Projekt

Nie minął jeszcze rok od ukazania się na naszym rynku Diablo 2, a już fani tej gry mogą znów zacierać ręce. Oczywiście nie chodzi tu o Diablo 3, bo to w kontaktach z Blizzardem temat tabu. Jednak powstały na fali popularności Diablo 2 dodatek noszący podtytuł Pan Zniszczenia, to już całkiem inna para onucy. Jak zapewne wiedzą ci, co w Diablo grali, całkowite zniszczenie zła nie jest sprawą prostą. Pokonane w części pierwszej, odrodziło się w dwójce. Gdy rzesze graczy na całym świecie poradziły sobie i kończąc drugą część Diablo myślały, że to już koniec, były niestety w błędzie. Baal, Pan Zniszczenia, ocalał i umknął na zamieszkane przez barbarzyńców północne pustkowia. Jest potężny, ma niecne zamiary, a my, żeby nie wyjść z wprawy, dobierzemy mu się do skóry. Dodatek, który zostanie wydany w wersji polskiej, rozszerza grę o kilka elementów. Wszystkich wymienić tu nie sposób, to bowiem zajęcie dla recenzenta. Jednak żeby was choć trochę zainteresować, co nieco powiedzieć trzeba. Pojawią się więc północne pustkowia - jako całkowicie nowy akt gry, dostępny tylko dla tych, którzy pokonali wroga w podstawowym Diablo 2. Dodatek rozszerza również wybór bohaterów, których może animować gracz. Druid i Zabójczyni to całkowicie nowe indywidua, które powinny przypaść do gustu wszystkim "diablomaniakom". Również dla nich przygotowano nowych przeciwników, całe mnóstwo nowych przedmiotów oraz możliwości ich kolekcjonowania. Nie zabrakło też niespotykanych wcześniej umiejętności oraz lekkiej modyfikacji zasad gry. Przez to rozgrywka jest teraz znacznie bardziej wymagająca, a dzięki wprowadzeniu rozdzielczości 800 x 600 całość wygląda jeszcze lepiej. Za cenę 79 złotych otrzymamy całkiem niezły, rzecz jasna, całkowicie spolszczony dodatek do gry, która dla wielu jest kultową.

CD Projekt

Czerwiec

Diablo 2: Pan Zniszczenia - Dysk Dodatkowy - wersja PL
Diablo 2 + Pan Zniszczenia - wersja PL
Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business - wersja PL
Baldur's Gate 2: Tron Bhaala - wersja PL
M&Ms - The Lost Formulas - wersja PL
eXtra Klasyka: MDK1 - wersja PL
eXtra Klasyka: Descent 3 - wersja PL
eXtra Klasyka: Wehikuł Czasu - wersja PL
eXtra Klasyka: Hellboy - wersja PL
Original War - wersja PL
Jeckyll & Hyde - wersja PL

Późniejsze

Traffic Giant Gold - wersja PL
The Sting - wersja PL
The Nations (Alien Nations 2) - wersja PL
Industry Giant 2 - wersja PL
Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium - wersja PL
Frogger 2: Zemsta Błotniaka - wersja PL
Pac Man - wersja PL
Simon the Sorcerer 3 - wersja PL
Torn - wersja PL
Neverwinter Nights - wersja PL

Incoming! Action PLUS

Stołowy Władca Pierścieni

News niezupełnie tyczy się komputerowych, gier jednak - z całą pewnością! Jego umieszczenie usprawiedliwione jest rangą wieści - oto świat tolkienowskiego Śródziemia będzie miał wreszcie godnego reprezentanta wśród gier stołowych. Za jego przygotowanie odpowiada nie kto inny, jak brytyjski Games Workshop, twórca Warhammer Fantasy Battle czy Warhammer 40000 (że o mutacjach, jak Epic czy Mordheim, nie wspomnę...). 25 lat doświadczeń musi zaprocentować. Dokładnie w czas największej gorączki, czyli już na Gwiazdkę, ukaże się pierwszy z filmów z trylogii "Władca Pierścieni" - "Drużyna Pierścienia"!

Hostile Waters - gra i powieść?

Być może. Interplay podał bowiem do wiadomości publicznej, że odpowiedzialnym za historię opowiadaną w ich trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego - Hostile Waters: Antaeus Rising, jest sam Warren Ellis, człowiek odpowiedzialny m.in. za serię Transmetropolitan. Czyżby w ślad za grą, której premiera już na dniach, miała iść powieść na motywach?

Pieśń Wojenna Sith

Sorry, ale nie mogłem się powstrzymać, by nie puścić dalej tej ciekawostki. Otóż w wydanym nie tak dawno temu Heart of Winter, oficjalnym "add-onie" (i add-inie zarazem) do Icewind Dale, pojawiła się ciekawa pieśń Barda - War Chant of Sith. Hm, przenikanie światów? A może po prostu ktoś z BioWare'a za bardzo lubi Star Wars? :)

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Tak, tak, moi drodzy real-time-stratedzy, oczęta was nie mylą - Westwood naprawdę przygotowuje oficjalny dodatek do święcącego tryumfy na listach przebojów Command & Conquer Red Alert 2. Dodatek ten, zatytułowany Yuri's Revenge, wrzuci w kocioł kolejną, trzecią już siłę - armię tytułowego Jurija, który kierując się słusznym poniekąd przekonaniem o własnej nadzwyczajności (jest telepatą), wykopuje topór wojenny przeciw dawnym chlebodawcom i sam rusza na podbój świata! To jednak nie wszystko: także i starzy dobrzy alianccy i radzieccy znajomi otrzymają wsparcie w postaci nowych jednostek (ok. 30, w tym budynki). Wszystkie trzy ugrupowania zaś spotkają się na polach bitew (także miasta, jak Londyn czy San Francisco, ale i... stary, dobry Księżyc!) w nowej kampanii i grach sieciowych! A teraz najważniejsze - premiera Yuri's Revenge - już jesienią tego roku!

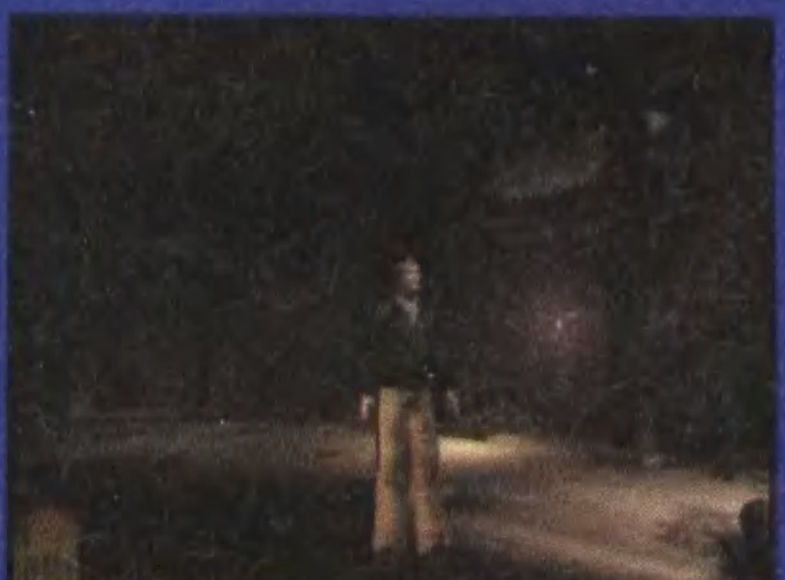
StarCraft Cinematics DVD

Jeden z ostatnich newsletterów Blizzarda przyniósł wieść o planowanym wydaniu krążka DVD, na którym znajdą się filmy ze SC i SC: Brood Wars. Starcraftmaniacy, co wy na to?

Soldier of Fortune 2: Double Helix

...czyli Podwójna Spirala, czyli... sequel do rewolucyjno-rewelacyjnego FPS-a rodem z Raven Software wreszcie w pełni oficjalnie i na pewno! Czy ma się czym poszczycić? A jakże - Double Helix ponownie zabierze nas w podróż po świecie, w miejsca, z których turyści właśnie się w pośpiechu wynoszą. Za wrażenia wizualne odpowiadać ma poprawiony engine QIII (poprzedni to QII), za wiarygodność tego, co przedstawi - nowa, autorska technologia GHOULII, która zapewnić ma niespotykany dotąd realizm ruchu i efektów trafień. Nie dosyć na tym: dojdzie także, dzięki ROAM Terrain System, możliwość kierowania takimi pojazdami, jak wozy pancerne czy nawet śmigłowce! (...ech, żeby tak Fallout FPS na tym engine'ie. ;) Słowem: panie, panowie, wracamy w bój!

Side-Scene poszło w piach...



Ci z was, którzy wiązali nadzieje z Side-Scene - mroczną action-adventure TPP, składaną pracowicie przez szwedzkich The Other Guyz - zmartwią się zapewne, słysząc, że poszła ona w piach. Powód? Niemożność zna-

Incoming! Action PLUS

lezienia wydawcy. Ech, tak to jest, jak jest się ambitnym, acz nieznanym twórcą... Screen z tego, co właśnie przeszło nam koło nosa...

• Black & White szpieguje graczy?

Jakiś czas temu sieciowa społeczność bogów z Black & White zatrzęsła się ze zgrozy na wieść o rzekomym spyware umieszczonym w ich ukochanej grze. Informacja, krążąca od kompa do kompa, brzmiała następująco: B&W przesyła dane na serwer Lionhead i EA - numer IP, szczegóły pliku rejestracji gry, konfigurację sprzętu. Sprowokowani w ten sposób twórcy gry przyznali, że, rzeczywiście, B&W wysyła info, jednak wcale nie takie, jak podano! To, co chce wiedzieć serwer B&W, to wyłącznie miejsce zamieszkania, by po sprawdzeniu aktualnej pogody dostosować do niej Eden (np. jeśli pada za oknem - tak samo będzie padać na wyspie :), potwierdzenie rejestracji oraz numery ID tych, których wpisałeś w swoją listę przyjaciół - po to, by mógł powiadomić cię, gdy będą online. Słowem: wszystko zgodnie z zasadami fair-play, grajcie dalej spokojnie.

• EverQuest: Shadows of Luclin

Tak jest - kolejny dodatek do EQ, ultrapopularnego MMORPG-a tworzonego przez Verant i ok. 200 000 fanów na całym świecie, już w drodze. Co nowego oferuje? Nową rasę - Kerran, nową klasę - Beastlord. Prócz tego: 25 stref, miasto dla rozpoczynających przygodę i... wiele, wiele innych drobiazgów!

• Independence War 2

Czym jest ów sequel do kultowego już I-War, wyjaśniać nie zamierzam. Spójrzcie zresztą na screen i już po złapaniu kolejnego oddechu odpowiedzcie sobie sami...

WARNING: MISSILE LAUNCH DETECTED

• Global Operations

Strona najpoważniejszego - jak dotąd - kandydata do miana pogromcy Counterstrike'a - Global Operations (by Barking Dog Studios) dorobiła się paru nowych screenów, wśród nich zaś pierwszy rzut oka na broń. Enjoy, bo jest co.

Emperor: Battle for Dune

IM Group

Stworzony przez Franka Herberta cykl powieściowy "Diuna" od wielu lat ma na całym świecie rzesze fanów. Popularność tego świata sprawiła, że znaleźli się ludzi chcący na tym zarobić. Film Davida Lyncha zniechęcił jednak fanów niezbyt dokładnym oddaniem realiów książki, zresztą również i gry komputerowe daleko odbiegały od oryginału, ale to całkiem inna sprawa. Dune II została w każdym razie powszechnie uznana za pierwowzór całego gatunku RTS, a jej niewątpliwy sukces uczynił podobne produkcje niezwykle popularnymi. Na kontynuację Dune gracze musieli czekać kilka lat. Niestety, Dune 2000 okazała się kompletną klapą i Westwood - chcąc się zrehabilitować - stworzył grę Emperor: Battle for Dune. Znów przychodzi nam walczyć po stronie jednego z najpotężniejszych rodów (Atrydów, Harkonnenów i Ordosów) o panowanie nad planetą Arrakis, zawierającą źródła bezcennej Przyprawy. Jak przystało na nową produkcję, nasze maszyny zostały zmuszone do wyświetlania wspaniałej trójwymiarowej grafiki i filmów, z których Westwood jest dobrze znany. Oprawa muzyczna nowej Dune również stoi na najwyższym poziomie. Najważniejsze jednak, że w to da się w końcu grać! Zapomnijcie o nieudanej Dune 2000, w Emperorze znajdziecie mnóstwo naprawdę dobrej zabawy. Innowacji w stosunku do części poprzednich jest niezwykle dużo. Pojawiają się dość licznie nowe typy jednostek, spotykamy wiele elementów świata powieści, których wcześniej w grach nie doświadczyliśmy, a co najważniejsze, akcja nie toczy się już tylko na piaszczystej Arrakis, ale i na innych planetach. Wydarzenia rozgrywają się też dużo później niż w poprzednich częściach, więc sporym zmianom uległa również technologia wojenna. Jednak tym, co jest najważniejsze, jest niewątpliwie fakt, że nadal walczymy o to samo, tyle tylko, że w nowej oprawie i z nowymi możliwościami. A firma IM Group, dystrybutor Westwood w Polsce, zarzeka się, że Emperor: Battle for Dune lada dzień pojawi się w sklepach.

IM Group

Czerwiec

- Airline Tycoon 2001 - wersja PL
- City Trader 2001
- Commandos 2 - wersja PL
- Economic War 2001 - wersja PL
- Emperor: Battle For Dune
- Ford Racing 2001 - wersja PL
- Goto Bridge 2 - wersja PL
- Heroes Chronicles - Master Of The Elements - wersja PL
- Heroes Chronicles - Warlords Of The Wastelands - wersja PL
- Lego Duplo Learning 1 - wersja PL
- Lego Duplo Learning 2 - wersja PL
- Lego Island 2 - wersja PL
- Project Eden - wersja PL
- Star Peace 2001 - wersja PL
- Startopia - wersja PL
- TV Star 2001 - wersja PL
- Twoje Kreskówki: Lucky Luke - wersja PL
- Twoje Kreskówki: Smerfy - wersja PL

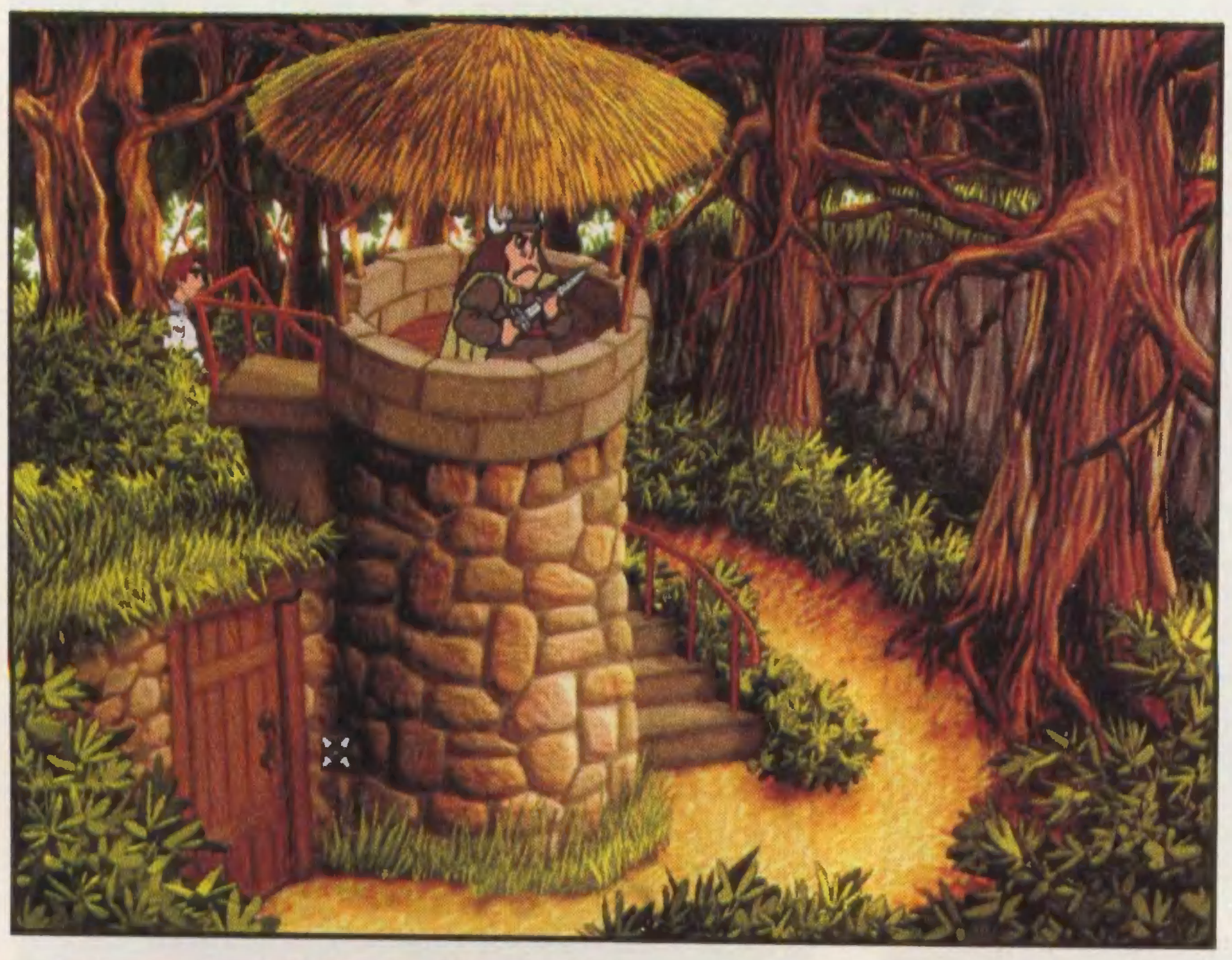
041800
Harkonnen Refinery

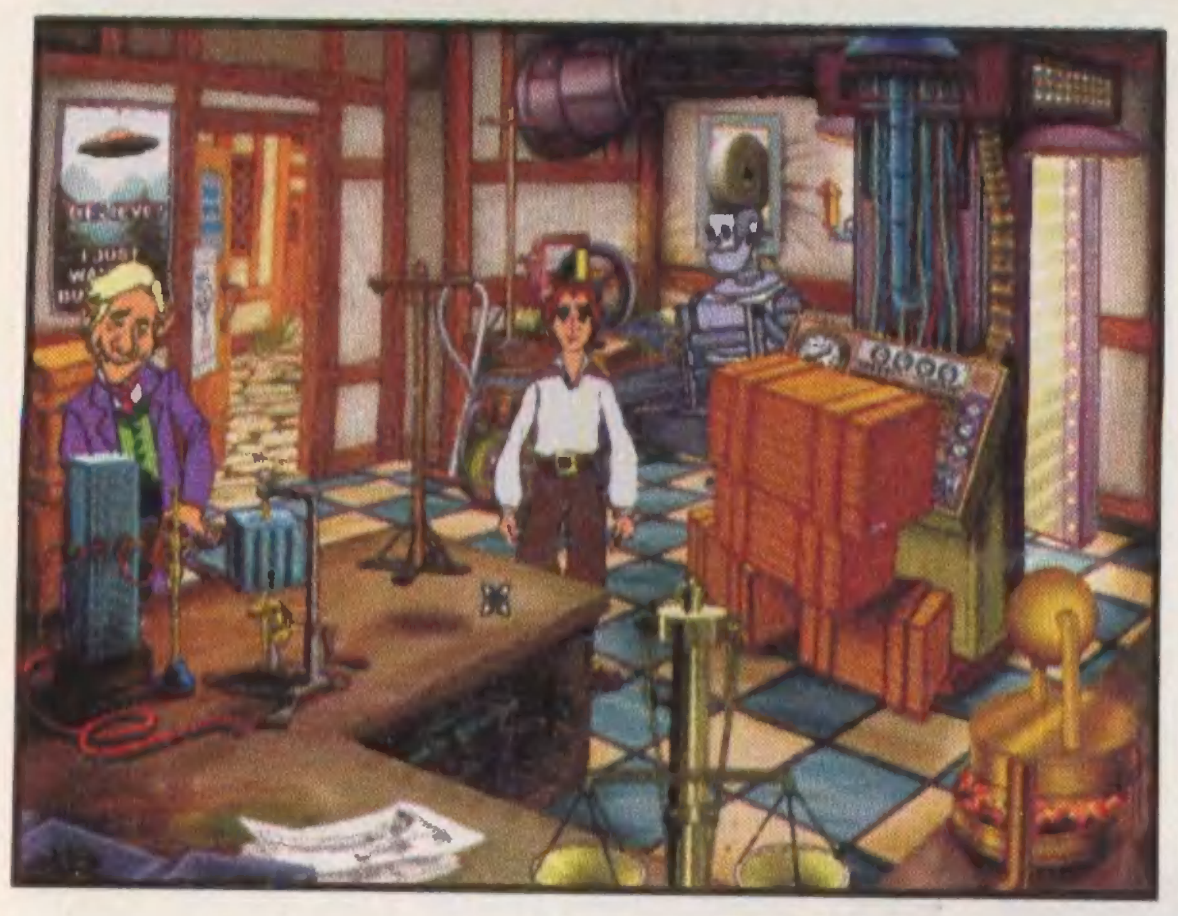
Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria

CODA

Miłośników gier przygodowych czeka nielicha frajda. Firma Preclusion Inc. za pośrednictwem dystrybutorów spod znaku CODA przedstawi polskiej publiczności grę Gilbert Goodmate. Jest to gra, która w pełni zasługuje na nazwę przygodówki w starym, dobrym stylu. Grafika rysowana - podobna nieco do tej, jaką nam zaprezentowali twórcy z Metropolis w "Księciu i Tchórzu" - gdybym nie wiedział, przysiągłbym, że robili ją ci sami ludzie. Treścią gry są przygody młodego człowieka, któremu los - pod postacią całkiem urodziwej Księżniczki - każe odgrywać rolę bohatera. Gilbert musi oczyścić swego dziadka z paskudnego zarzutu popełnienia zaniedbania w czasie pełnienia służby. Aby tego dokonać, będzie musiał kraść, kłamać, oszukiwać, podszywać się pod inne, znaczniejsze od siebie osoby - jednym słowem, brać się za czyny haniebne w celu wielce chwalebnym. Czyż to nie znamiona prawdziwej wielkości?

Gra ma możliwość zapisu w dowolnym momencie, jest też opcja wyświetlania dialogów. Abyś nie musiał dokonywać nużących przemarszów, masz mapę, po której możesz się poruszać z szybkością chorego na biegunkę pioruna. Wszystko to jest bardzo ładne graficznie - i bardzo dowcipne. Mam szczerą nadzieję, że gra zostanie dobrze spolszczona, pełna jest bowiem humoru, niekoniecznie zresztą słownego. Gilbert dokonuje ucieczki z obozu wroga niczym Ikar - i kończy podobnie jak on, tyle że mniej tragicznie. W końcu to gra komputerowa, a nie jakiś ponury grecki mit. Bohater musi się wykazać iście diabelską pomysłowością, bo rozwiązania niektórych zagadek wcale nie są oczywiste - a na domiar wszystkiego, są łańcuszkowe. Aby wystrzelić z działa, trzeba ci znaleźć lont, który ma kanonier, ale wymieni go tylko na dobry tytoń. Tytoń ma marynarz, który, owszem, chętnie go odstąpi, ale wtedy, gdy znajdziesz lekarstwo dla jego papugi, która gdzieś podłapała brzydką chorobę. Lekarstwo zaś... znacie te łańcuszki? Znacie i lubicie! Nie podałem przykładów z gry! Nie zamierzam nikomu psuć zabawy (od tego jest wszak solucja) - a ta będzie przednia. Po tygodniowym niemal z nią obcowaniu mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że Gilbert Goodmate jest jedną z tych gier, do których będziecie z pewnością wracali.





CODA

Czerwiec
Gilbert Goodmate - wersja PL
Disciples Gold - wersja PL
MAGIX playR deLuxe - wersja PL
Necronomicon - wersja PL

SUPERklasyka:
The Fallen PL
Aztec Empire PL
Skout PL
Antion Conquest PL
Konung PL

Późniejsze
Dominion Wars - wersja PL
Riddle of the Sphinx - wersja PL

Topware

Czerwiec
-

Późniejsze
Speedboat Attack - wersja PL
Jack Orlando - wersja PL
World War III - wersja PL
Runaway - wersja PL
Iron Dignity - wersja PL
Heli Heroes - wersja PL
Earth 2150 - Lost Souls - wersja PL
Polanie III - wersja PL

Incoming! Action PLUS

Arx Fatalis

Shooter. Roleplay FPP. Klimaty - horror. Twórca - francuskie Arkane Studios. Mówić dalej czy wolicie spojrzeć na screeny?

Mortal Kombat 5?

Tak, ale nie na PC, lecz wyłącznie na konsole trzeciej generacji - jak Xbox. Może to i lepiej?

Mapy do X-COM Enforcer

MicroProse nie ustaje w próbach ukazania świata X-COM z każdej możliwej strony. Recenzję ich ostatniej, moim zdaniem niezbyt trafiającej w gusta tzw. "starych fanów" serii - X-COM Enforcer - znajdziecie w tym numerze. Tu natomiast prosta informacja: na oficjalnej stronie tegoż pojawiły się pierwsze zestawy dodatkowych map deathmatchowych. Jeśli więc czujesz przemożną chęć, by przypiec ogniem innego enforcera w nowym otoczeniu - to coś dla ciebie.

IBM i ulice San Francisco

Niecodzienną i - jak się okazuje - niezbyt legalną, że o wątpliwej jakości merytorycznej nie wspomnę, bo pod hasłem "Peace, Love & Linux", kampanię reklamową przeprowadził na początku maja IBM w San Francisco. Całość polegała na... sprayowaniu (wrzutach) tegoż hasła na chodnikach. Czy może dziwić fakt, że władze miasta nie odniosły się ze zrozumieniem do inicjatywy błękitnego giganta?

Gadget Tycoon

W chwili gdy czytacie te słowa, w sklepach powinna być już dostępna kolejna propozycja z grupy managerów czegoś-tam. Tym razem będzie to Gadget Tycoon (by Take Two), przedmiotem jego zainteresowania zaś handelek gadżetami hi-tech.

Współtworzyć Thief III...

Nie jest to niemożliwe. Na stronie ION Storm (tego dobrego, tego pod światłym przywództwem Warrena Spectora) pojawiły się oferty pracy dla zdolnych i chcących współpracować przy Deus Ex 2 (początkowo jedynie na PS2) i Thief III.

EM@IL Games - koniec?

Lecący w dół NASDAQ odbija się czkawką nawet u największych i najprawdopodobniej stanie się przyczyną śmiertelnego zejścia z rynku również EM@IL Games - play-by-email gałęzi Infogrames. EM@IL Games w swym krótkim - bo zaledwie dwuletnim - życiu, zdążyły wydać Scrabble czy Battleship, ale i NFL Football, Nascar czy X-Com... Ale... czy będzie nam ich brakowało?

Arcanum dopiero we wrześniu

Tworzone przez autorów Fallouta i wyczekiwane przez fanów komputerowego role-playing Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura okazało się nie spełniać norm jakościowych ustanowionych przez Sierrę i dostało jeszcze kilka miechów na przeprowadzenie niezbędnych poprawek. Co to oznacza dla nas? Ano, do września z gry w Arcanum nici. Swoją drogą, w czerwcowym CDA ukazał się obszerny beta-test tej gry. Wychodzi na to, że warto trzymać się blisko...

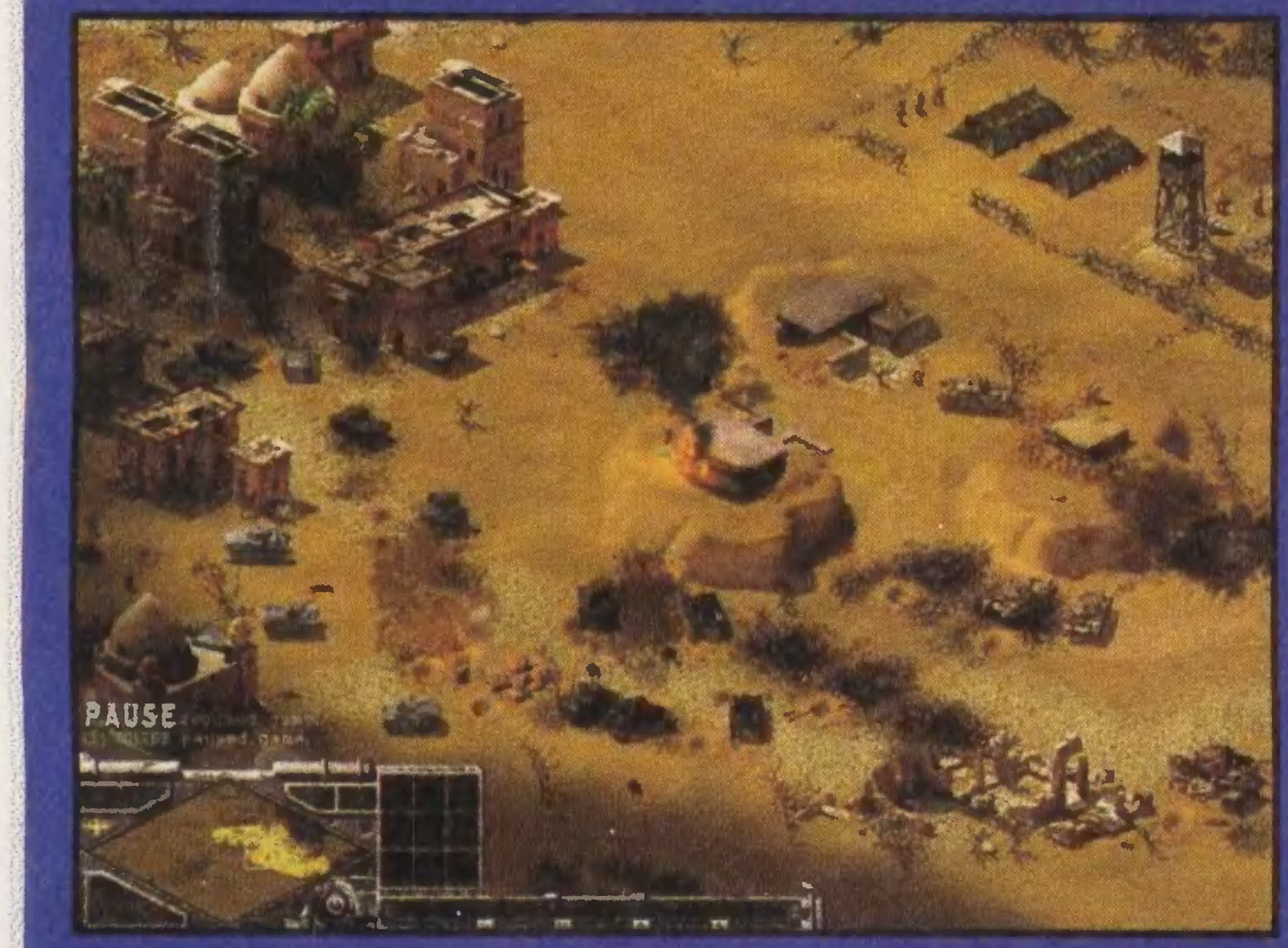
Incoming! Action PLUS

Freelancer - obsuwa na 2002

...na szczęście - tylko na wiosnę 2002, więc pozostało nam jeszcze tylko... erm... 360 dni... Dobrze chociaż, że ta zapowiadana na pogromcę serii Elite komputerowa space opera zostanie na pewno wydana.

Sudden Strike Forever

...czyli pierwszy z zapewne wielu dodatków do tego wyśmienitego wojennego RTS-a. SS Forever - w telegraficznym skrócie - to 30 nowych jednostek (w tym czwarta strona konfliktu: Brytyjczycy), nowe kampanie, nowe plansze multiplayer oraz cała masa usprawnień i szlifów, m.in. możliwość jazdy tyłem w pojazdach czy "wyszukiwanie ścieżek". Warto też wspomnieć o dołączonym do gry edytorze map i misji. Data premiery Sudden Strike Forever - 29 czerwca 2001.



Starsky & Hutch

Jak informuje Empire Interactive, jednym z pierwszych tytułów opracowywanych na podstawie zakupionego od Criterion, engine'u będzie komputerowa adaptacja popularnego (zależy gdzie i kiedy...) serialu o parze niepozornych, lecz mimo to supergliniarzy...

Hidden & Dangerous 2

Fakt, że powstaje dwójka do znakomitego FPP shootera (z taktycznymi ambicjami), nie jest żadną niespodzianką, jednak to, co się kryje pod nazwą, może zadziwić nawet największych optymistów. W skrócie: H&D2, tworzony w czeskich Illusion Softworks (czyli w domu jedynki), oferować ma 20 złożonych misji w ramach 9 kampanii dla single play oraz tryby coop i deathmatch w multiplayu. H&D2 wydane zostanie przez Take-Two jesienią tego roku.

Vivendi zdobywa Śródziemie

Vivendi Universal Publishing nie omieszkało pochwalić się zdobytą na Tolkien Enterprises ośmioletnią licencją na komputerowe (wszelkie możliwe platformy) adaptacje książek Johna Ronalda Reuela Tolkiena - "Hobbita" i "Władcy Pierścieni". Pierwszy z wielu tworzonych na podstawie umowy "biletów do Śródziemia" zwać się będzie po prostu Fellowship of the Ring (Drużyna Pierścienia) i będzie... grą action-adventure na którąś z konsol. Więcej informacji na ten temat prawdopodobnie w kolejnym numerze.

Star Wars Bounty Hunter

Plotki o projekcie realizującym wreszcie ten aspekt uniwersum Gwiezdnych Wojen - Łowców Nagród krążyły w Sieci od dawna. Dopiero teraz jednak natrafiliśmy na ślad czegoś bardziej oficjalnego. Niestety, nie jest to wieść najlepsza dla PC-towców: IGN PS2 poinformowało bowiem, że jakkolwiek rzeczywiście Bounty Hunter jest w produkcji (23 kwietnia LA zarejestrowało znaki towarowe: "Bounty Hunter" oraz "Star Wars Bounty Hunter" jako "videogame"), to najprawdopodobniej pojawi się on jedynie na konsole. Naturalnie, nie oznacza to, że Bounty Hunter PC nie ma prawa się pojawić - oznacza jedynie, że jeszcze nieprędko.

Wanted: Dead or Alive

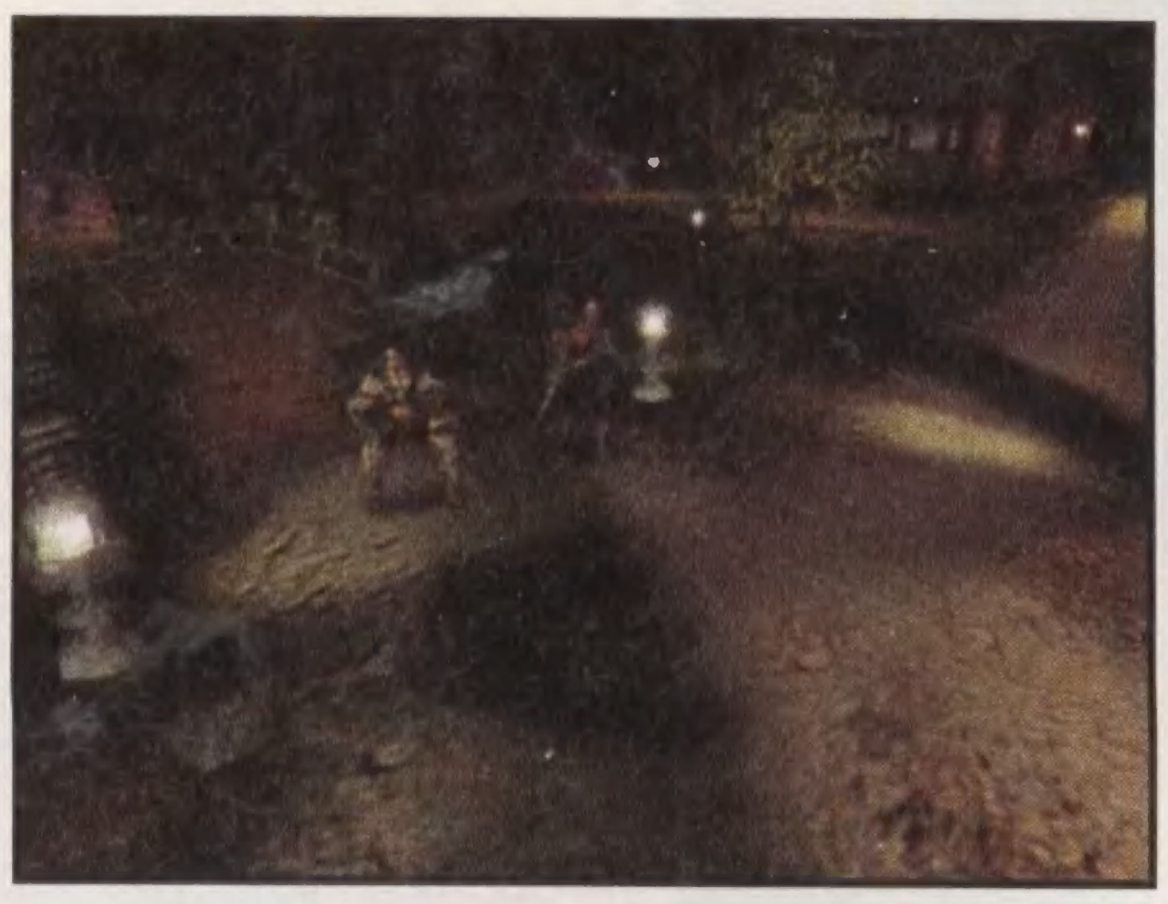
Nie, wbrew pozorom nie będzie mowy o fenomenalnych (ponoć) Desperados. Dziwnym (dzikim?) trafem to właśnie określenie przyjęli na tytuł swego nowego

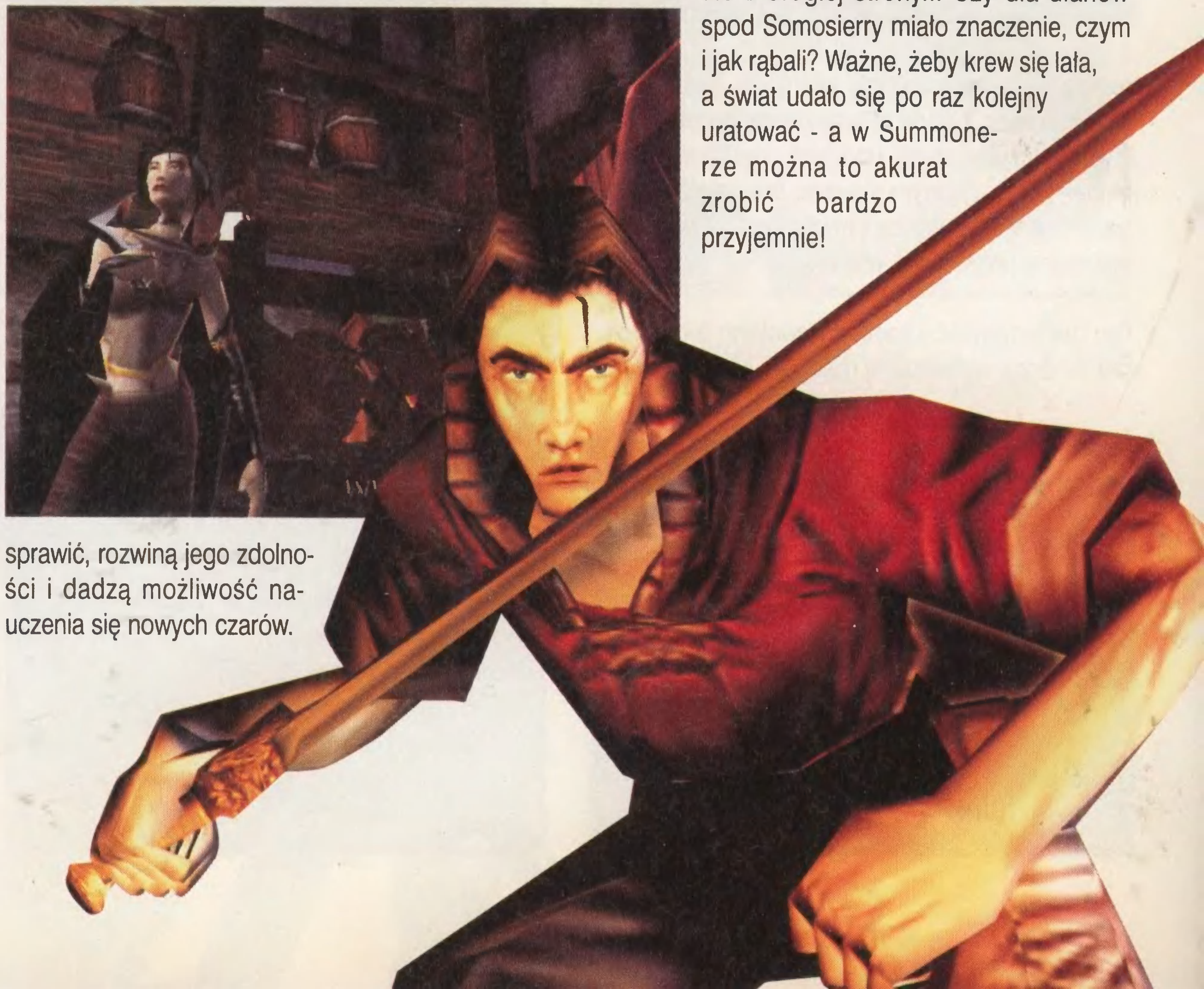
---

Susmmoner

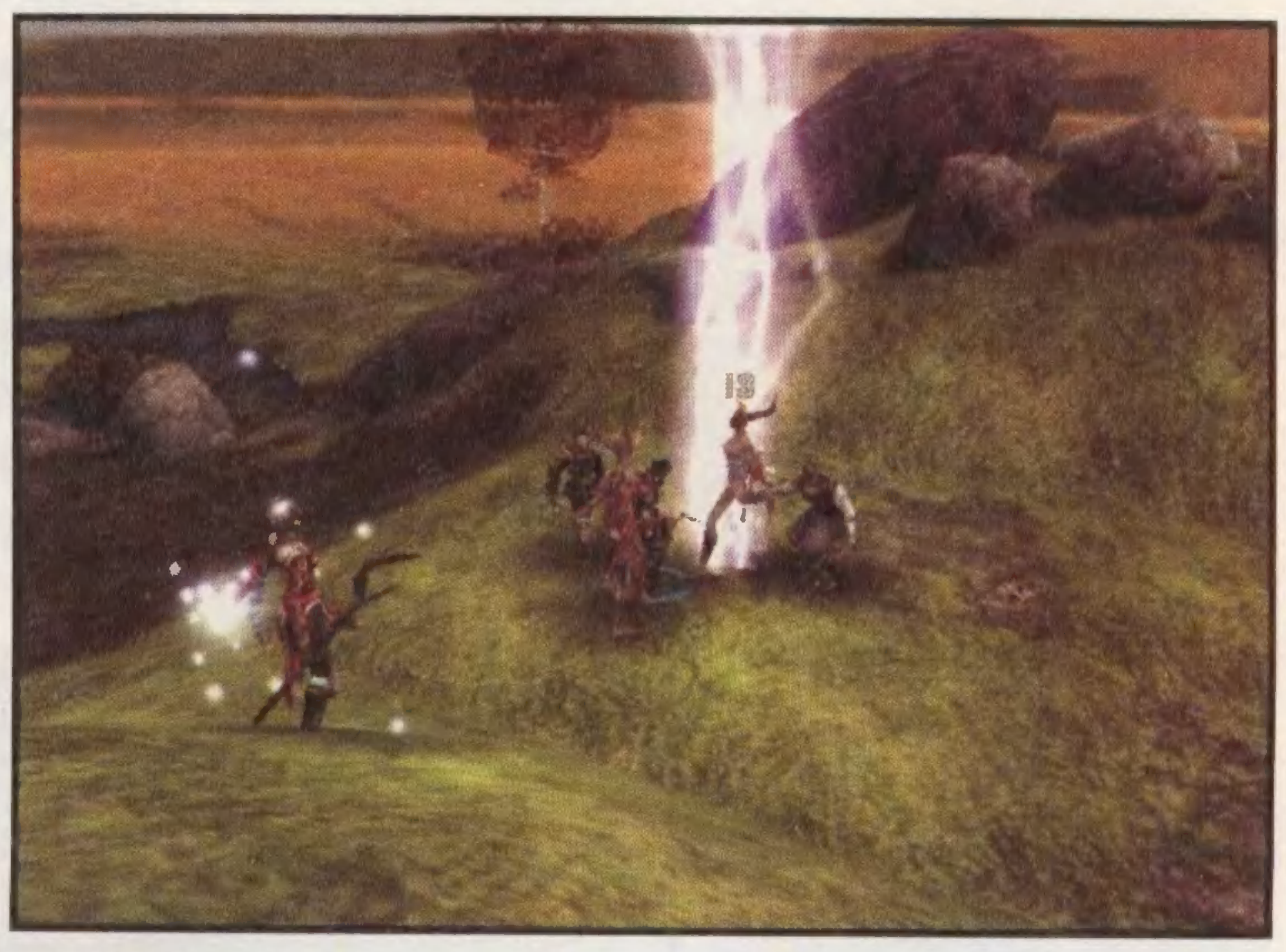
L.E.M.

Jest taka mała wioska skryta w lasach i zapomniana przez wszystkich - prócz urzędników podatkowych, rzecz jasna. Do tej wioski przybywa tajemniczy wysłannik, który jednemu z mieszkańców (oczywiście niczego się nie spodziewającemu) przepowiada przyszłość wielką i chwalebną, choć niebezpieczną. Znacie? To zagrajcie. Summoner to młodzieniec obdarzony (przeklęty) zdolnością przywoływania demonów, tyle że nie bardzo może je (przynajmniej z początku) kontrolować. Gdybym miał określić rodzaj gry, to rzekłbym, że jest to RPG w 3D, rozgrywana w świecie dość luźno wzorowanym w średniowieczu. Świat ten jest w dodatku bardzo rozległy i wykreowany bardzo starannie. Nasz bohater, który w miarę trwania przygody będzie zyskiwał nowe umiejętności, znajdzie też kilku przyjaciół. Nowe zadania, z którymi trzeba będzie mu się sprawić, rozwiną jego zdolności i dadzą możliwość nauczenia się nowych czarów.





Tym, co wyróżnia Summonera, jest niezwykle wyrazista grafika i sposób sterowania postacią. Lokacje wykonano niezwykle starannie - dość powiedzieć, że po uliczkach odwiedzanych miast włóczą się (przypadkowo napotykane) psy i koty. Muzyka jest bardzo dobrym splotem motywów średniowiecznych i współczesnych i naprawdę zapada na długo w pamięci. Oczywiście jej nastrój odpowiada sytuacjom, w jakie pakuje się drużyna. Bywało, że zapominałem o grze i słuchałem motywów muzycznych.



LEM

Czerwiec
Lucas Classic Line: Grim Fandango
Lucas Classic Line: Star Wars: Jedi Knight Mysteries of Sith
Lucas Classic Line: Star Wars: Rogue Squadron
Lucas Classic Line: Star Wars: X-Wing Alliance
Lucas Classic Line: Star Wars: X-Wing Collectors Series
Lucas Classic Line: The Course of Monkey Island
Summoner

Nie jestem pewien, czy pokocham sposób prowadzeni walki, który zaproponowali twórcy gry - w końcu ciosów i uderzeń może być trochę za mało, ale z drugiej strony... Czy dla ułanów spod Somosierry miało znaczenie, czym i jak rąbali? Ważne, żeby krew się lała, a świat udało się po raz kolejny uratować - a w Summonerze można to akurat zrobić bardzo przyjemnie!

Baldur's Gate II: Tron Bhaala

CD Projekt

Premiera zapowiadanego od pewnego już czasu Throne of Bhaal, czyli dodatku do Baldur's Gate II, zbliża się już wielkimi krokami - ba, jest tuż, tuż! A zapewniam was, że jest na co czekać, gdyż dodatek ten stanowi zwieńczenie całego cyklu Baldur's Gate'a. Tak, tak - rozpoczęta w 1998 roku saga dzieci Bhaala znajdzie wreszcie swe zakończenie (choć należałoby się z tego raczej smucić...)! I będzie ono, jak na tak wielką przygodę przystało (trzy dotychczasowe jej części to przecież w sumie ponad 300 godzin grania!), najbardziej epickim wydarzeniem od czasu, gdy Bhaal został zgładzony, a bogowie zstąpili do Zapomnianych Krain! Nie są to jedynie czcze słowa. Zresztą zamiast zapewnień najprościej będzie, gdy po prostu wymienię parę faktów, które nieprzygotowanych mogą zwalić z nóg, dlatego dobrze wam radzę - jeśli jeszcze stoicie, siądźcie gdzieś wygodnie. A - i postarajcie się nie krzyczeć za głośno, bo może to głupio wyglądać. No dobra, dość tego gadania - pora na obiecane fakty (angielskie, bo angielskie, ale do polskich jeszcze dostępu nie uzyskaliśmy).

Miejce akcji: Tethyr. Podstawowe lokacje: podziemia Watcher's Keep i miasto Saradush. Liczba godzin grania potrzebnych do ukończenia dodatku: około czterdziestu. Maksymalny poziom czarów: dziewiąty. Liczba dodatkowych czarów: około czterdziestu. Nowe przedmioty: około stu. Nowa profesja: Wild Mage. Przynajmniej jeden nowy NPC, którego będzie można dołączyć do drużyny. I rzecz chyba najważniejsza (skoro mamy wziąć udział w wielkich epickich bitwach): maksymalna liczba punktów doświadczenia to około ośmiu milionów, co daje poziomy w okolicach czterdziestego i status niemal równy boskiemu!

W dodatku całość będzie oczywiście spolszczona, a sądząc po jakości zaprezentowanych w dotychczasowych RPG-ach - Black Isle, wersja PL, będzie nie tylko dobra, ale po prostu świetna! I bardzo dobrze, bo zwiedzanie oblężonego Saradush (wokół którego ma oscylować fabuła dodatku) czy ostateczna rozgrywka między Dziećmi Bhaala zasługuje na najlepszą oprawę. A że wszystko wskazuje na to, iż ją otrzyma - cóż, w wielkość Tronu Bhaala nikt chyba nie wątpi!

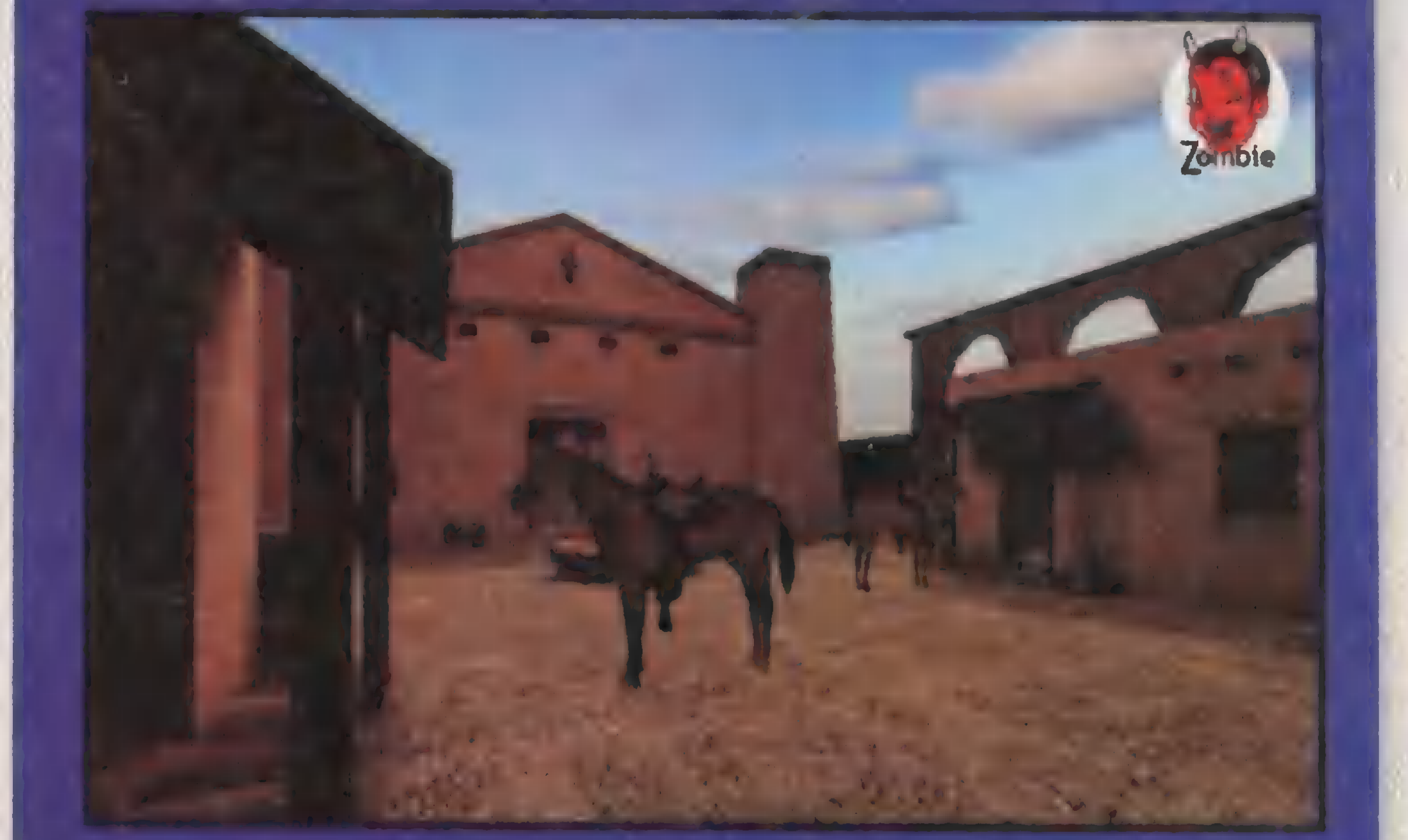
Play IT

Czerwiec
Arcanum - wersja PL

Późniejsze
Posejdon - wersja PL
Max Payne - wersja PL
Mafia - wersja PL
Duke Nukem 4Ever - wersja PL
Empire Earth - wersja PL
Myth III: Era Wilka - wersja PL
Stronghold - wersja PL
Throne of Darkness - wersja PL
Warrior Kings - wersja PL
GTA 3D - wersja PL
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne
Hidden & Dangerous 2 - wersja PL

Incoming! PLUS

dzieła również ludzie z Zombie (twórcy m.in. SpecOps). Naturalnie, Wanted: DoA to FPS-western (woohoo!), pierwszy od czasów lucasartsowego Outlaws, którego fabuła postawi gracza w roli samotnego mściciela. Aha, jeszcze jedno - wiadomo już na pewno, że można będzie jeździć konno. Poniżej jeden z pierwszych screenów z gry.



Wardog

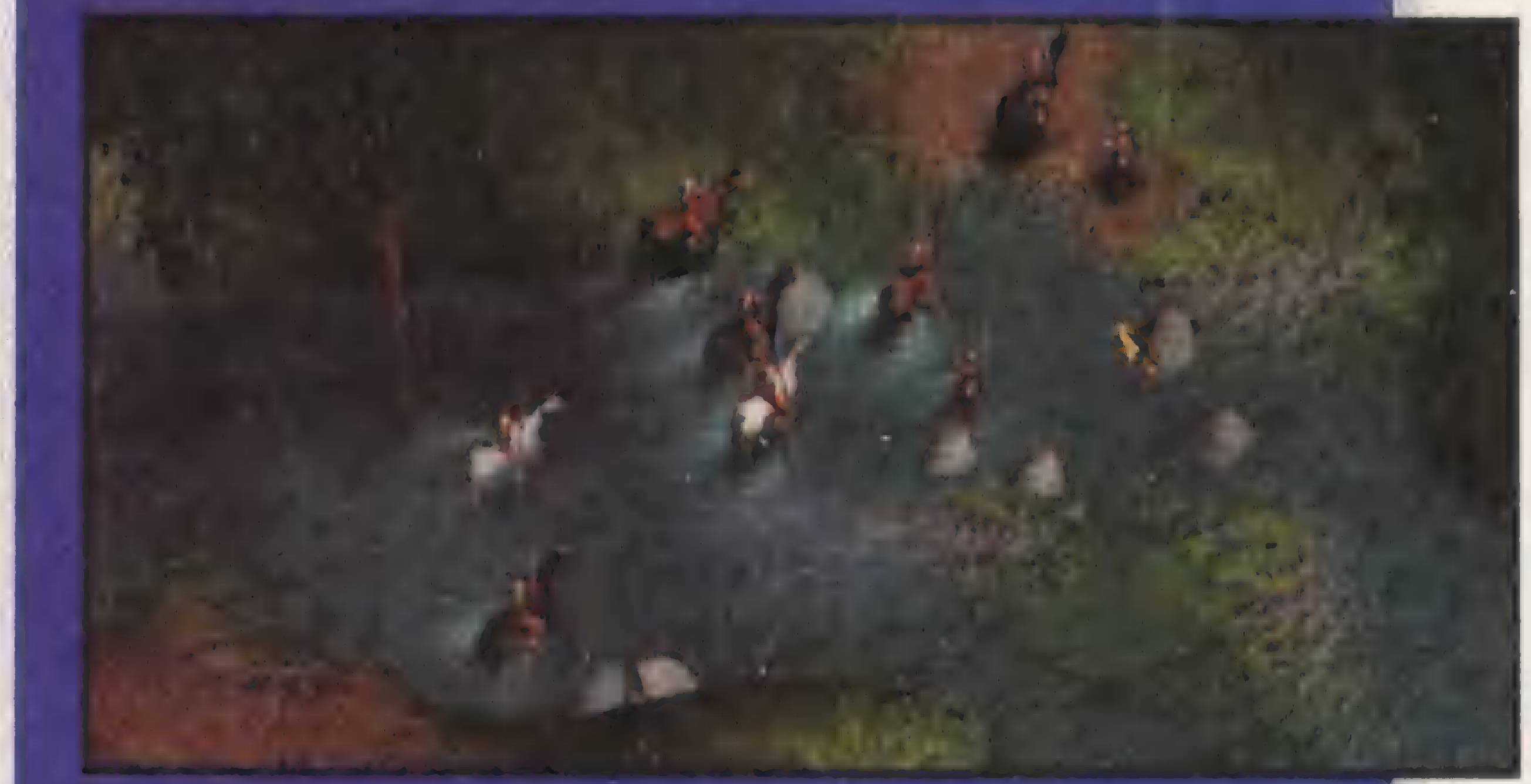
"...i wypuszczą psy wojny". Tym, który wypuści, jest Rebellion (twórca m.in. Aliens vs Predator). Jak na tę chwilę, nieznane są nam żadne bliższe szczegóły dotyczące tego zapowiadanego na grudzień 2001 role-play adventure w 3D.

MS Train Simulator - kiedy?

Jak podaje Amazon, premiera tego wyczekiwanego z niecierpliwością pierwszego wiarygodnego symulatora pociągów (prócz naszego swojskiego Elektrowozu ileśtam, naturalnie ;) nastąpi 8 czerwca, co oznacza, że pewnie już możecie się nim cieszyć...

Battle Realms

Moda na RTS-y we wszelkich możliwych rodzajach i konfiguracjach nie słabnie. Kolejny dowód tego twierdzenia daje Liquid Entertainment, aktualnie pracujący ciężko nad Battle Realms. Dobrą wieścią dla real-time strategów i zarazem mangofili będzie zapewne to, że twórcy BR są wyraźnie zafascynowani nie tylko horrorem i fantasy - tak bowiem przedstawiana jest gra - ale i kulturą wielkich oczu! Cóż, mnie osobiście, prócz może Toyoty (i gejsz...), w japońszczyźnie nie pociąga nic, ale... screey prezentują się co najmniej obiecująco.



AntZ Racing

Wspominaliśmy już o engine'ie, jaki Empire zakupiło od Criteriona. Teraz śpieszymy z wieścią, że kolejnym po Starsky & Hutch tytułem wykorzystującym jego niemałe ponoć możliwości jest AntZ Racing. Wieść dobra - w związku z tym - to fakt, że gra nawiązywać będzie do znakomitego filmu animowanego (nie mylić z anime, ble!) z Woodym Allenem użyczającym twarzy i głosu głównemu bohaterowi - Mrówce Z. Zła wieść to fakt, że wydana zostanie równocześnie na konsole, więc niczego ponad dobrze zrobioną, ale prostą zręcznościówką oczekiwać chyba nie sposób...

Zidane Football Generation

Co do tego, że słynny Zizou będzie mieć własną komputerową piłę nożną, nie było wątpliwości nigdy. Jedyne stawiane przez jego fanów pytanie brzmiało:

Incoming! Action PLUS

kiedy? My znamy odpowiedź: Zidane Football Generation - tak bowiem szczęśliwy posiadacz praw do nazwiska Zizou, Cryo Interactive, nazwał swój produkt - pojawi się jeszcze w czerwcu, a więc już na dniach.

MMORPG dla mas?

Na to właśnie liczy Sony Online Entertainment, obniżając ceny podstawowego EverQuesta (gry, która zawładnęła umysłami około miliona graczy; w chwili gdy pisałem te słowa, grało w nią 22 941 jednocześnie) do... niecałych 10 dolarów! Naturalnie, do tej pierwszej dychy dochodzą kolejne, płacone co miesiąc w ramach abonamentu, jednak to i tak niewiele, jak na grę tego formatu. To jak, gramy?

Tytuł roboczy: Project 1

Szperając w Sieci natrafić można na naprawdę ciekawe rzeczy. Jedną z nich jest "Project 1", dzieło Third Wire, który, jak dla mnie, wygląda na naprawdę dobry symulator lotu F-4! Data premiery: wiosna 2002. Czekamy, czekamy.

The Restauranteur

...czyli chińszczyzna na wynos, doprawiana aktualnie przez Futurearena dla Codemasters i... wielbicieli managerów i chińskiego żarcia z całego świata! Premiera Restauratora - na dniach.

GI Combat

Na widok zamieszczonych poniżej screenów - z piersi (złośliwi twierdzą, że z brzucha ;) MacAbry wyrwało się cichutkie rzężenie. Rzeczywiście jednak - podobieństwa do jego aktualnie ukochanego Combat Mission nie sposób nie zauważyć: jest i II wojna światowa (gramy bądź Amerykanami, bądź Niemcami) i real-time, wreszcie - jak zapewniają twórcy - naprawdę niesamowity engine uwzględniający zarówno wpływ terenu na zachowanie się jednostek, jak i współczynnik penetracji określonego typu pancerza dla amunicji. Gdy dodać do tego możliwość gry do 32 osób równocześnie!... No, Mac, szykuj się - premiera zapowiadana jest na jesień br.

AitD i Police?

Co może mieć wspólnego czteroliterowy skrót i... zespół muzyczny? Może - AitD to Alone in the Dark (IV), Police zaś to zespół muzyczny, a ściślej, jeden z członków tego legendarnego zespołu - Stewart Copeland. Obecnie pracuje jako kompozytor muzyki filmowej i, jak widać, nie tylko filmowej, skoro dorobił do AitD niezwykle ponoć sugestywną ścieżkę dźwiękową. Taak, o muzykę możemy być spokojni. Co jednak z resztą AitD? I przede wszystkim - kiedy?

Gorasul: The Legacy of the Dragon

Wydaje mi się, że powyższy tytuł pojawił się już na łamach CDA. Nie zaszkodzi jednak powtórzyć, gdyż ten opowiadający historię smoczego wychowanka role-play, dzieło niemieckiego Silver Style, zapowiada się nad wyraz interesująco. Na tyle, że niektóre z serwisów branżowych określiły go nawet mianem... pogromcy Baldur's Gate'a! Czym owo Dziedzictwo Smoka w rzeczywistości jest, dowiemy się najprawdopodobniej dopiero po zapowiedzianej na lipiec premierze. Jak jednak wygląda - możemy podejrzeć już teraz.

Lucas Classic Line

L.E.M.

Firma Lucas Arts, mimo iż ostatnimi czasy jakoś niczego przełomowego na PC wydać nie może, w swej historii parę dobrych tytułów miała. Ot, choćby kolejne wcielenia X-Winga czy TIE Fightera, tudzież przygodówki spod znaku Monkey Island. Niestety, wszystkie te tytuły były w naszym pięknym kraju obciążone bardzo dokuczliwą chorobą dziedziczną - ceną. Dwieście złotych piechotą nie chodzi, zwłaszcza gdy na Sieci widuje się ogłoszenia o kolejnej obniżce cen, po której pudełko z takim Grimem Fandango można zdobyć już za 10 dolarów plus koszta przesyłki... Ale w końcu i naszemu rodzimemu dystrybutorowi udało się jakąś sensowną umowę wytargować, dzięki czemu na rynek trafią gry w znacznie przyjemniejszej cenie 79 złotych.

Owszem, nie są to jakieś supernowości (bo na te będzie trzeba jeszcze poczekać), ale i tak narzekać nie można! Wszak Grim Fandango to nadal przygodówka - co najmniej bardzo dobra (i w dodatku niezwykle klimatyczna - no ale przygodówek 3D z akcją w zaświatach za wiele nie ma), Jedi Knight, aczkolwiek grafiką już nie powala, ciągle jeszcze fanów "Gwiezdnych wojen" na wiele godzin bez problemu wciągnie (bo gdzież indziej można sobie powymachiwać laserowym mieczem?), a kosmiczne symulatory X-Wing Alliance czy X-Wing Collectors Series, zawierający X-Wing vs TIE Fighter Flight School, TIE Fighter oraz X-Winga - to obecnie chyba najczęściej grane tytuły Lucas Artsa! A przecież z serii Lucas Classic Line wyjdzie jeszcze klasyczny Curse of Monkey Island oraz arcade'owy Rogue Squadron - może już mniej klasyczny, ale w porównaniu z Battle for Naboo wcale nie gorszy, a w dodatku oparty na Trylogii, nie zaś na pierwszym epizodzie.

Nadarza się więc wspaniała okazja do uzupełnienia swojej domowej biblioteczki - wprawdzie można by ponarzekać, że niektórzy sprzedają starsze tytuły jeszcze taniej (a inni także i nowości), ale są takie chwile, w których o pieniądzach po prostu nie wypada mówić - jedną z nich będzie na pewno premiera Lucas Classic Line. Bo tak tani jeszcze Lucas w Polsce nie był, a parę jego tytułów to żelazne pozycje, których nie mieć po prostu nie wypada!

Fallout
TACTICS
A POST NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME

producent: Revolution
platforma: PC

Ok War... war never changes... to już 3 gra, w której na początku intra usłyszymy te słowa. Tym razem panowie z Interplaya serwują nam nasz ukochany Fallout w troszkę innej wersji, niż jesteśmy przyzwyczajeni. Teraz jest to gra strategiczna. Podczas tworzenia Fallout Tactics: Brotherhood of Steel słyszałem wiele nieprzychylnych mu opinii, że to już nie to - nie ten stary Fallout, ale mając na uwadze sukces, z jakim udało się przenieść realia Might and Magic na płaszczyznę gier strategicznych - Heros Of Might and Magic - zacierałem tylko paluszki. No i rzeczywiście. Demo powaliło mnie na kolana, a pełna wersja nie pozwoliła się podnieść. Jeśli kochasz Fallout i podoba ci się praca samotnego oddziału na przedpolu lub na tyłach wroga, którą zaprezentowano w Comandosach, to FT:BOS jest dla ciebie... co ja mówię, jeśli masz komputer i odrobinę wolnego czasu, to jest to gra dla ciebie, a w przypadku gdy masz jeszcze połączenie z Internetem, to pożegnaj się grzecznie z kumplami i kup duży zapas prowiantu.

To, co macie przed oczyma, jest poradnikiem zarówno do trybu single, jak i multiplayer. Ale nie byle jakim poradnikiem. Rzadko się zdarza, żeby jakiś klan asystował przy tworzeniu poradników. Jednak mnie udało się nakłonić mój rodzimy klan - pierwszy i najlepszy klan w Polsce (absolutnie się nie chwaląc ;) - The Junkers - do pomocy przy jego tworzeniu. Podzieliliśmy się z wami naszą wiedzą w nadziei, że spotkamy się oko w oko w jakiejś bitwie. Dlatego też zróbcie dobry użytek z tego poradnika i do zobaczenia na pustkowiach postnuklearnej Ameryki.

Pierwsze, czego musicie się nauczyć, to to, że nie da się skutecznie grać bez stworzenia odpowiedniej drużyny, a pod tym pojęciem rozumiem liczbę wojowników od 2 do 6 i pomimo że każdy może nabywać wszystkie dostępne umiejętności, to jednak konieczna jest w twojej drużynie daleko idąca specjalizacja. Zacznijmy więc od kreowania postaci.

Jako że moją ulubioną postacią jest zwiadowca (potocznie nazywany przez środowisko Fallouta snejkiem lub snejkerem), więc zacznę od niego, a kolejno po mnie napiszą o własnych ulubionych klasach moi klanowi przyjaciele.

Zwiadowca jest postacią niezwykle ważną w grze. To dzięki niemu wykryjesz wrogów czających się w ukryciu i wybadasz teren tak, by twoi szturmowcy mogli z powodzeniem atakować. Jest również piekielnie niebezpieczny w walce na krótkim i średnim dystansie, gdyż jego główną bronią jest atak z zaskoczenia i przeważnie już pierwszym strzałem zdobywa przewagę. Jeśli chodzi o cechy, to koniecznie musi mieć dużą - najlepiej maksymalną - wartość zręczności: większa liczba bardzo przydatnych **punktów akcji**. Drugą równie ważną cechą jest percepcja, która powinna być wysoka - najlepiej gdyby była maksymalnie rozwinięta. Następnie dobrze jest zwrócić uwagę na wysoką inteligencję, która udostępni większą liczbę **punktów cech**. Siłę doradzam rozwinąć do poziomu minimum 5, dlaczego? O tym później. Ze szczęściem jest różnie. Albo dasz tutaj minimum 6 punktów - co udostępni ci nowe **perki**, albo nie dajesz nic i ustawiasz na 1 poziomie. Z charyzmą jest tak, że bardzo często jest pomijana. Ja również tak robię, z oczywistego powodu - za te dodatkowe 4 punkty, które uzyskujemy, gdy zredukujemy ją do 1, możemy rozwinąć inne cechy. Na koniec wytrzymałość. Bardzo ważna cecha - odpowiednio do poziomu, na którym jest, daje większą premię do punktów życia na kolejnych poziomach. Niestety z braku punktów będziemy musieli potraktować ją po macoszemu, ale - siła wyższa. Nie ma innej możliwości. Teraz przejdźmy do **optional traits** - jest ich kilka, przydatnych dla naszego zwiadowcy, ale ja przeważnie wybieram dwie. Pierwsza to **Fast shot,** a druga to **Gifted**. Pierwsza pozwoli nam na zmniejszenie kosztów użycia broni palnej o jeden **punkt akcji,** natomiast druga da nam więcej punktów do statystyk, za to kosztem zmniejszenia **punktów umiejętności** na każdym poziomie. Dla mnie te dwie umiejętności są opcjonalne, ale również godna uwagi jest umiejętność **Skilled,** która zwiększa liczbę **skills pointów,** ale wydłuża czas oczekiwania na następnego **perka** do 4. Teraz coś, jeśli chodzi o **skills,** jakie potrzebne są naszemu snejkerowi. Przede wszystkim konieczny jest bardzo wysoki współczynnik ukrywania się. Wcale nie przesadzę, jeśli powiem, że 300% (czyli maksimum) to za dużo, a koniecznie wartość tej umiejętności powinna oscylować około 250%. Wtedy już nasz zwiadowca będzie mógł ukryć się dosłownie za zapałką :). Powiem szczerze, że często mi się zdarzało, iż przeciwnik przechodził koło mnie jakby nigdy nic. Następnym krokiem jest wybór rodzaju broni, którą będziemy się posługiwać. Osobiście odradzam broń białą i walkę wręcz, gdyż

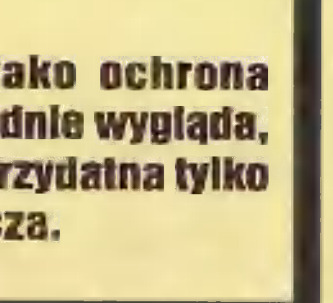
Zbroje

Pancerz Tesli

Punkty: 1100
Klasa pancerza: +15
Ukrywanie się: -20 %
Odporności na obrażenia:
Odporność
Normalne: 35%
Ogień: 45%
Gaz: 0%
Eksplozje: 20%
Energetyczne: 85%
Elektryczne: 10%

Odmiana zbroi metalowej jako ochrona przeciwko broni laserowej. Ładnie wygląda, ale piekielnie droga i raczej przydatna tylko w trybie gry dla jednego gracza.

Pancerz środowiskowy



Punkty: 610
Klasa pancerza: +10
Odporność na Promieniowanie: +50%
Odporność na trucizny: +50%
Ukrywanie się: -50%
Pierwsza pomoc: -5%
Lekarz: -10%
Otwieranie zamków: -10%
Kradzież: -10%
Nauka: -5%
Reperowanie: -10%
Odporność na obrażenia:
Normalne: 40%
Ogień: 40%
Gaz: 70%
Eksplozje: 40%
Energetyczne: 55%
Elektryczne: 10%
Koszt 610

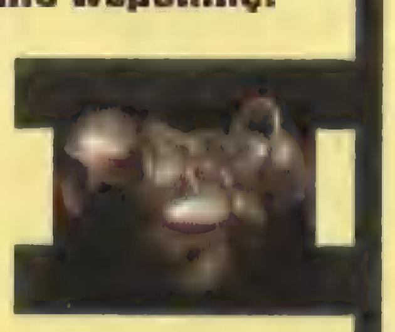
Zbroja przeznaczona dla szturmowców. Jej charakterystyczną cechą jest poprawiona odporność na wszelkiego typu związki toksyczne i promieniotwórcze. W drastyczny sposób obniża wartość ukrywania się oraz zmniejsza wartości innych umiejętności.

Pancerz środowiskowy, model II

Punkty: 900
Klasa pancerza: +10
Odporność na Promieniowanie: +75%
Odporność na trucizny: +75%
Ukrywanie się: -50%
Pierwsza pomoc: -7%
Lekarz: -11%
Otwieranie zamków: -11%
Kradzież: -10%
Nauka: -5%
Reperowanie: -10%
Pułapki: -2%
Prowadzenie pojazdów: -1%
Percepcja: -1
Odporność na obrażenia:
Normalne: 40%
Ogień: 42%
Gaz: 90%
Eksplozje: 45%
Energetyczne: 60%
Elektryczne: 10%

Lepsza odmiana poprzedniczki. Bardzo dobra, ale tylko i wyłącznie dla szturmowców, gdyż obniża nawet percepcję, co wpływa na umiejętności strzeleckie snajperów. O zwiadowcach nie wspomnę.

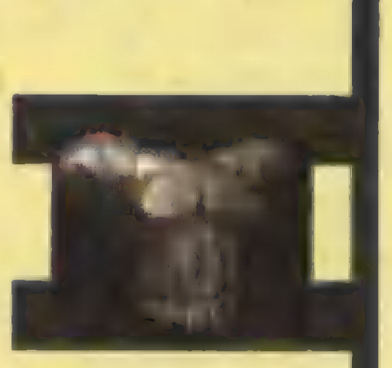
Pancerz metalowy



Punkty: 250
Klasa pancerza: +10
Ukrywanie się: -20%
Odporność na obrażenia:
Normalne: 30%
Ogień: 15%
Gaz: 0%
Eksplozje: 25%
Energetyczne: 37%
Elektryczne: 10%

Przyzwoita zbroja. Nie polecam dla zwiadowcy, jednak dla snajpera jest to dobry wybór, może nie chroni tak dobrze jak powinna, ale przynajmniej nie krępuje zbytnio ruchów.

Pancerz metalowy, model II



Punkty: 320
Klasa pancerza: +15
Skradanie się: -25%
Odporność na obrażenia:
Normalne: 35%
Ogień: 20%
Gaz: 0%
Eksplozje: 30%
Energetyczne: 45%
Elektryczne: 10%

Lepsza odmiana poprzedniej. Kosztem poprawionych statystyk obniżono poziom skradania się - ale czasami warto. Dobra dla snajperów.

Udoskonalony pancerz wspomagany

Punkty: 2500
Klasa pancerza: +35
Odporność na trucizny: +20%
Odporność na promieniowanie: +40%
obrażenia w walce wręcz: +3
Siła: +4
Bronie ręczne: +8%
Walka bez broni: +8%
Pierwsza pomoc: -10%
Lekarz: -10%
Ukrywanie się: -75%
Otwieranie zamków: -10%
Kradzież: -10%
Nauka: -10%
Reperowanie: -10%
Odporność na obrażenia:
Normalne: 60%
Ogień: 65%
Gaz: 45%
Eksplozje: 65%
Energetyczne: 55%
Elektryczne: 10%

Najlepsza zbroja w grze. Właśnie w takich biegali szturmowcy przed wielkim bumem. Teraz, jeśli kogoś w niej zobaczysz, to lepiej przygotuj broń laserową, bo inaczej nie dasz rady. Naprawdę potężna ochrona.

osprzęt do takiego typu walki jest, delikatnie mówiąc, słabawy. Generalnie polecam albo małe pistolety, albo broń energetyczną. Nie polecam również ciężkich karabinów, bo są duże i, na przykład, nie można strzelać z minigunów w pozycji leżącej, a właśnie w takiej najczęściej będziemy działali za pomocą naszego zwiadowcy. Jeśli mam dokładnie określić najlepszą broń dla snejka, to są to niewątpliwie wszelakiej maści **shot guny**. Co prawda, mają stosunkowo mały zasięg, ale tę stratę nadrabiamy, podkradając się do ofiary. Co najważniejsze, jeśli jesteśmy blisko ofiary, to pole rozrzutu tej broni jest małe, a jej skuteczność podczas pacyfikacji przewyższa niemal najlepsze egzemplarze ciężkich karabinów maszynowych. Jeśli wolisz broń laserową, to doradzam szybkostrzelny **pistolet plazmowy**, **pistolet pulsowy** lub **laserowy.** Grunt, by broń była szybka - strzał powinien zabierać jak najmniej **punktów ruchu,** dzięki czemu będziemy mogli oddać kilka strzałów, zanim przeciwnik zorientuje się w sytuacji i odpowie ogniem. Jeśli chodzi o zbroję, jakiej powinien używać nasz snejker, to jest ona tylko i wyłącznie lekka, gdyż tylko taka nie obniża współczynnika skradania się. Jako trzeci **perk** można wybrać pułapki albo otwieranie zamków. Oba bardzo przydatne w pracy zwiadowcy. Przejdźmy teraz do tego, co tak naprawdę sprawi, że nasz zwiadowca będzie perfekcjonistą w wykonywanej przez siebie robocie. **Perki,** które należy brać pod uwagę, to przede wszystkim **Tunel Rat** - umożliwi ci czołganie się z prędkością chodzenia. **Silent Running** poza tym ma jednoczesny bieg i ukrywanie się (normalnie z chwilą rozpoczęcia biegu zostajesz wykryty). **Caution Nature** dodaje premię do percepcji, gdy ktoś próbuje się podkraść do ciebie - znacznie szybciej można go wykryć za pomocą **Scouta**, który zwiększa widziany przez ciebie obszar o 1. **Action Boy** dodaje 1 do twoich **action points**. **Ghoust** - podczas nocy i w zacienionych miejscach zwiększa współczynnik ukrywania się o 20%. **Awarness** - dzięki niemu uzyskujesz więcej dodatkowych wiadomości o przeciwniku, np. ile ma punktów życia i jaką nosi broń. Opcjonalnie możesz dać swojej postaci **Bonus move,** co pozwoli jej znacznie szybciej biegać, a w połączeniu z **Silent Running** da naprawdę genialny sposób na szybkie przemieszczanie się.

Snejker w multiplayerze

Jeśli chodzi o multiplayera - czyli w 100% walkę z innymi graczami, to nasz snejker musi być "skonstruowany " odrobinę inaczej. Nie możemy sobie pozwolić, aby jego zadanie ograniczało się tylko i wyłącznie do badania terenu. Musi również zabijać i to piekielnie dobrze zabijać, gdyż z racji noszonej przez nas lekkiej zbroi będziemy mogli oddać do 2 strzałów, zanim polegniemy, więc muszą to być strzały jak najbardziej skuteczne. Wracając jednak do zadań snejka, to sprawdza się idealnie w grupie jako "wystawiacz". Skradasz się przed głównym oddziałem i wykrywasz nieprzyjaciół, jednak nie strzelasz do nich - pozostawiasz tę robotę szturmowcom. Drugim bardzo ważnym zadaniem dla snejkera jest likwidowanie wrogich snajperów, gdyż ci, jako że ich broń dysponuje znacznym zasięgiem, są śmiertelnie niebezpieczni dla naszych szturmowców. Na koniec, w trybie zdobywania flagi, snejker zawsze powinien próbować wykraść flagę i zanieść ją do własnej bazy. Co do dodatkowych umiejętności, to powinniśmy dodać mu takie, jak: **Bonus rate of fire** - zmniejszony o 1 koszt strzału i **Bonus ranged damage** - obrażenia zadane z broni dystansowej, które zwiększają się o 15% na rzecz tej umiejętności. Oczywiście stworzenie odpowiedniego zwiadowcy do trybu multiplayer jest uzależnione od liczby punktów, które masz dostępne - za około 4000 można zrobić już optymalnego zwiadowcę. Pamiętaj, żeby w pierwszej kolejności wybrać **2 perki - Tunel rat i Silent Running**, a resztę w miarę dostępności punktów. Jeśli osiągnąłeś np. limit punktów 2000, to lepiej zrobić 2 po 1000 niż jeden za 2000. Dlatego że w chwili wykrycia przez wroga masz koło 25% szansy na wyjście z tego cało, a w przypadku gdy wróg znajduje się poza zasięgiem twojego shot guna, jesteś martwy. Dlatego też warto mieć zawsze drugiego snejka, który zacznie robotę w miejscu, gdzie pierwszy ją skończył. Teraz opiszą swoje profesje moi klanowi fachowcy, a pierwszy zrobi to Frech.

Quick

Cześć! Nazywam się Frech i postacią, jaką przedstawię, jest Quick. Nazwa mówi sama za siebie, więc nie będę tego wyjaśniał. Powiem jedynie, iż ta klasa postaci jest w 100% przeznaczona dla rasy LUDZI. Inne gatunki spisują się na tej pozycji o wiele gorzej.

Na początek podpowiem, jak należy rozdać punkty statystyk, aby Quick był Quickiem, a nie żółwiem.

Moim zdaniem najlepszym ustawieniem jest:

Siła: 2/3
Perception: 8/10
Endruace: 6
Inteligence: 8/10
Charisma: 1/2
Agality: 10
Szczęście: 6

Teraz wyjaśnię, dlaczego do kilku cech dodałem po parę możliwości. Po pierwsze, wszystko zależy od tego, czy zdecydujecie się na wybranie traintsa o nazwie Gifted. Traint ten dodaje łącznie 7 pkt. do statystyk! Jednak, jeżeli komuś bardzo zależy na wspaniałym wojowniku, to proponuję zamiast Gifted dać Kamikaze – zwiększa zadawany przez nas damage o 25%. Obowiązkowym traintsem jest Fast shot - strzelanie kosztuje o jeden punkcik mniej. Myślę, iż po 3 - 4 próbach odkryjecie najbardziej wam odpowiadające ustawienie tych "drzewek".

Kolejną bardzo ważną rzeczą są **skills**. Tutaj wybór jest bardzo prosty i właściwie nie ma co kombinować.

Podstawa to: **small guns** i **snake.** Pierwsza umiejętność musi być zawsze o jakieś 20% do 30% większa niż ta druga. Powodem takiej sytuacji jest to, że ta klasa nie należy do typu snaker, tylko Quick! Trzeci **skill** jest właściwe dowolny, ale preferuję **Piloting, Throw** i **Doctor.** Każdą z nich powinno się rozwijać bardzo nieznacznie, aby nie traci cennych **pointsów**. O umiejętnościach - to wszystko.

PERKI! Ta nazwa chyba każdemu fanowi Fallouta kojarzy się z wielką radością :). U człowieka zdobywa się je co 3 level. Taka liczba jest w zupełności zadowalająca. Quick już na 12 levelku może bardzo wiele zdziałać. Poniżej przedstawię **perki** OBOWIĄZKOWE i takie, które można dobrać po drodze (da się bez nich przeżyć).

Obowiązkowe:

Weapon hendling (+ 3 do siły, gdy trzymamy broń, a przypominam, że wiele jej nie wybraliśmy).

Silent runing (możemy w tym samym czasie biegać i pozostać niewidoczni!).
Tunel Rat (prędkość czołgania pozostawia wiele do życzenia, ale tylko do czasu wybrania tej umiejętności).

Zbroje

Pancerz wspomagany

Punkty: 1950
Klasa pancerza: +30
Odporność na trucizny: +15%
Odporność na promieniowanie: +30%
Obrażenia w walce wręcz: +2
Siła: +3
Bronie ręczne: +6%
Walka bez broni: +6%
Pierwsza pomoc: -10%
Lekarz: -10%
Ukrywanie się: -75%
Otwieranie zamków: -10%
Kradzież: -10%
Nauka: -10%
Reperowanie: -10 %
Odporność na obrażenia:
Normalne: 55%
Ogień: 69%
Gaz: 30%
Eksplozje: 50%
Energetyczne: 50%
Elektryczne: 10%

Bardzo dobra zbroja. Stanowi potężną ochronę przeciwko niemal każdej broni. W środowisku Fallouta wojownicy w takich zbrojach nazywani są czołgami. W tej zbroi możesz iść na każdą wojnę, jednak o skradaniu się nie masz co myśleć.

Pancerz skórzany

Punkty: 45
Klasa pancerza: +15
Odporność na obrażenia:
Normalne: 25%
Ogień: 15%
Gaz: 0%
Eksplozje: 20%
Energetyczne: 25%
Elektryczne: 10%

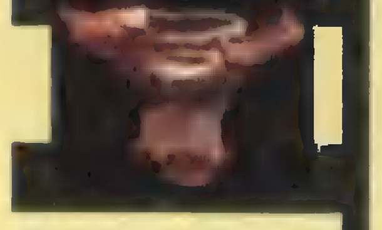
Słaba zbroja - generalnie nie polecam, może z wyjątkiem zwiadowców, gdyż nie obniża wartości ukrywania się.

Pancerz skórzany, model II

Punkty: 100
Klasa pancerza: +20
Odporność na obrażenia:
Normalne: 25%
Ogień: 17%
Gaz: 0%
Eksplozje: 25%
Energetyczne: 30%
Elektryczne: 10%

Najlepsza zbroja dla zwiadowcy i mimo że tylko minimalnie lepsza od poprzedniczki, to jednak przydatna. Moi zwiadowcy chodzą tylko w takich.

Pancerz Ghull



Punkty: 40
Klasa pancerza: +10
Odporność na obrażenia:
Normalne: 20%
Ogień: 10%
Gaz: 0%
Eksplozje: 20%
Energetyczna: 25%
Elektryczna: 10%

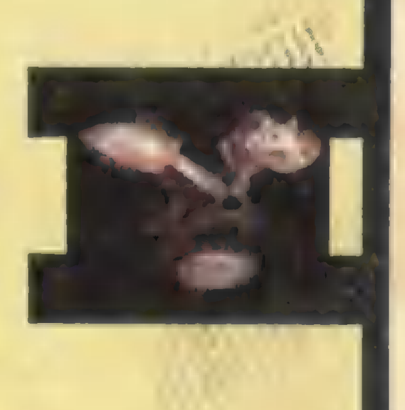
Zbroja tylko dla Ghull. Zapewnia minimalną obronę.

Pancerz Ghull, model II

Punkty: 100
Klasa pancerza: +20
Odporność na obrażenia:
Normalne: 25%
Ogień: 15%
Gaz: 0%
Eksplozje: 20%
Energetyczne: 25%
Elektryczne: 10%

Również tylko dla Ghull. Zapewnia minimalnie lepszą obronę, jednak na bezrybiu i rak ryba, więc najlepsza dla Ghula.

Pancerz mutantów



Punkty: 250
Klasa pancerza: +10
Damage resistant: +30%
Ukrywanie się: -25%
Odporność na obrażenia:
Normalne: 30%
Ogień: 30%
Gaz: 30%
Eksplozje: 35%
Energetyczne: 47%
Elektryczne: 10%

Zbroja tylko dla mutantów - całkiem przyzwoita.

Pancerz mutantów, model II

Punkty: 320
Klasa pancerza: +15
Ukrywanie się: -30%
Odporność na obrażenia:
Normalne: 35%
Ogień: 35%
Gaz: 30%
Eksplozje: 40%
Energetyczne: 55%
Elektryczne: 10%

Najlepsza zbroja dla mutantów. Uwzględniając ich wrodzoną odporność na obrażenia, to całkiem niezła.

Toughness (nasza skóra twardnieje, dodając na każdym levelu 10% odporności na obrażenia perka – maks. 3 razy = 30%).

Dodatkowe:

Bonus rate of fire (teraz strzelanie kosztuje o jeden AP mniej).

Bonus ranged damage (dodaje 15% do siły obrażeń zadawanych przez naszą broń - 2 razy maks.).

Lifegiver (na każdy level tego **perka** dostajemy 4 dodatkowe HP, na każdy level postaci - 2 razy maks.).

Flexible (teraz kucamy, kładziemy się i wstajemy 2 razy szybciej od innych!).

Myślę, że to wszystko. **Perki** działają najlepiej, gdy je dobrze połączymy z innymi **perkami** i wcześniej dobranymi traintsami. Na przykład: jako traintsa wybieramy **Kamikaze**, a następnie 2 x pod rząd **perka - Bonus ranged demage**! Łącznie daje to damage większy o... 55%! I co wy na to? :)

Nadszedł czas na, to co mutanty lubią najbardziej, czyli: "Ekwipunek". Musicie wykazać się przedsiębiorczością (np. poświęcić jeden level na rzecz lepszej broni). Quickowie nie powinni używać **big gunów**, ponieważ ani to nie pasuje, ani nie sprawdza się w walce. Jednym zdaniem... jak chcesz się bawić w miniguny, to zrób sobie supermutanta :). Ok, przejdźmy do konkretów.

Armors: Leather armor i Metal armor - obydwie marki (MKI i MKII) zapewniają dość dobrą ochronę, a przy tym nie zaniżają wartości **skill snake'a** (Leather w ogóle nie odejmuje % od tej umiejętności!).

Lepsze zbroje typu: **Environmental** czy **Power armor** nie mają racji bytu i w ogóle nie zwracajcie na nie uwagi, gdyż obniżają w drastyczny sposób cechy... a Quick ma być quick, a nie slow.

Guns: dla Quicka dobranie dobrej broni nie jest specjalnie trudne. Podstawą jest dobry shot gun. W zależności, ile kasy mamy, powinny to być:

Shotgun, **Combat shotgun**, **H&K Caws** i **Pancer Jackhammer**.

Wszystkie te spluwy są bardzo mocne i sprawdzają się najlepiej w bliskim starciu. Ponadto dostępne są dla nich aż 4 różne rodzaje **ammo**.

Najlepiej zaopatrzyć się w różowe **Slug shells**, które dodają 80% do penetracji, czyli ranią ludzi mających duży **damage res** oraz noszących potężne zbroje (nawet 100%). Amunicja nie jest droga, a jeden magazynek to maksymalnie 10 naboi - 20/100 kul wystarczy na całą rozgrywkę. Jeżeli stać was na drugą broń i przypadkiem daliście trochę pts. do **skilla Throw**, to proponuję dorzucić do **inventory** kilka granatów (bardzo pomagają).

Chemicals: naturalnie, 1/3 stimpacki to obowiązek (ich klasa jak zwykle zależy od zasobów gotówkowych). Ponadto, jakieś inne typu: **voodoo** czy **psycho** są BARDZO mile widziane. Jednak nie można przesadzać z narkotykami, bo ich cena do niskich nie należy, a w dodatku nie jest trudno o przedawkowanie. Jeżeli chodzi o używki to - that's all!

Kits: ten rodzaj wyposażenia dotyczy tylko tych ludzi, którzy jako trzeciego **skilla** wybrali **Doctor**. Sprawa jest jasna jak słońce - masz trochę pieniędzy na zbyciu,

Broń biała

Tulipan
Obrażenia: :2-6 T:2-7
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg: S:1 T: 1
AP: S:3 T: 4
Koszt: 3
Potłuczona butelka. Dobra w barach, ale nie na wojnie...

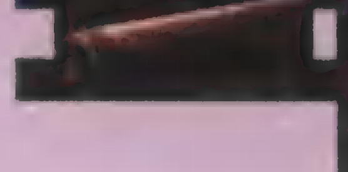
Scyzor
Obrażenia: S:2-6 T:2-7
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg: S:1 T: 1
AP: S:3 T: 4
Koszt: 3
Szpikulec niczym nieróżniący się od butelki. Ciężko cokolwiek tym zabić.

Przepychacz
Obrażenia: S:3-6 T:3-6
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg: S:2 T: 2
AP: S:4 T: 4
Koszt: 1
No tak... każdy widzi, co to jest, i na pewno nie służy to do bicia...

Nóż sprężynowy
Obrażenia: S:3-6 T:3-7
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg: S:1 T: 1
AP: S:3 T: 4
Koszt: 5
Sprężynowiec zadający mninimalnie lepsze Obrażenia niż przepychaczka... skandal.

Nóż
Obrażenia: S:2-12 T:2-15
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg: S:1 T: 1
AP: S:3 T: 4
Koszt: 13
Nóż - tym już można coś wskórać. Szkoda tylko, że taki rozrzut zadawanych obrażeń.

Bejzbol
Obrażenia: S:4-12 T:4-12
Minimalna siła: 4
Waga: 5
Zasięg: S:2 T: 2
AP: S:4 T: 4
Koszt: 10
Bejzbol - całkiem niezła broń.



Żelazna rura
Obrażenia: S:1-13
Minimalna siła: 5
Waga: 5
Zasięg: S:1
AP: S:4
Koszt: 10
Broń nieobliczalna... nigdy nie wiadomo, jak kogo uderzysz.

Deko-Nić
Obrażenia: S:5-12
Minimalna siła: 1
Waga: 2
Zasięg: S:1
AP: S:3
Koszt: 15
Z tego, co mi wiadomo, pilki służą do innych celów niż bicie kogoś, aczkolwiek ta całkiem nieźle się spisuje.

Nóż bojowy
Obrażenia: S:5-12 T5-14
Minimalna siła: 1
Waga: 2
Zasięg: S:1 T:1
AP: S:3 T:4
Koszt: 15
Bojowy nóż to dobra broń. Jeśli nie masz pod ręką rippera, to polecam.

Stylisko od toporka
Obrażenia: S:5-13 T:5-13
Minimalna siła: 4
Waga: 3
Zasięg: S:2 T:2
AP: S:4 T:4
Koszt: 13
Trzonek od siekiery... gdyby jeszcze było ostrze. Jednak i tak spisuje się całkiem nieźle.

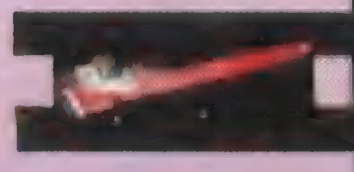
Łom
Obrażenia: S:4-16 T:4-16
Minimalna siła: 5
Waga: 6
Zasięg: S:1 T: 1
AP: S:4 T: 4
Koszt: 15
Łomem można otworzyć wszystko. Poczynając od drzwi, kończąc na czyjejś głowie.

Maczeta
Obrażenia: S:6-15
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: S:1
AP: S:4
Koszt: 23
Maczeta jest już całkiem przyzwoitym orężem - dobre obrażenia, no i fajnie wygląda.

Maczuga
Obrażenia: S:7-17 T:7-17
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: S:2 P:2
AP: S:4 P:4
Koszt: 15
Pałka jest znacznie lepsza od bejzbola i można nią nieźle kogoś poturbować.

Młot
Obrażenia: H:5-12 C:6-18
Minimalna siła: 5
Waga: 3
Zasięg: H:1 C:1
AP: H:4 C:4
Koszt: 10
Dobrze powala się za jego pomocą przeciwników. Ja osobiście wolę wbijać gwoździe.

Skalpel
Obrażenia: S:7-16 T:8-20
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg: S:1 T:1
AP: S:3 T:4
Koszt: 20
Można także przeprowadzać operację bez narkozy.



Stary klucz francuski
Obrażenia: S:10-20
Minimalna siła: 5
Waga: 4
Zasięg: S:1
AP: S:5
Koszt: 20
Nie ma to jak ciężki klucz francuski... oj, nie chciałbym oberwać takim czymś - pomimo że zużywa sporo punktów akcji, to i tak jest bardzo dobry.

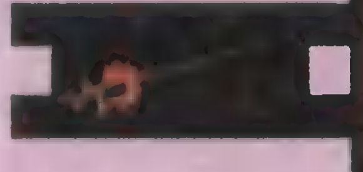
Młot
Obrażenia: S:10-22 T:10-22
Minimalna siła: 5
Waga: 4
Zasięg: S:1 T:2
AP: S:4 T:4
Koszt: 25
Również dobra broń, jednak nie wyróżnia się niczym szczególnym.

Poganiacz bydła
Obrażenia: 0:5-8 S:14-22
Minimalna siła: 5
Waga: 6
Zasięg: 0:1 S:2
AP: 0:3 S:4
Amunicja: małe ogniwo energetyczne
Magazynnk: 20
Koszt: 40
Dobra broń - wymaga przeładowywania.

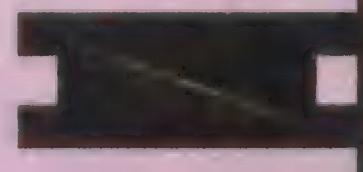
Rozrywacz
Obrażenia: S:17-24
Minimalna siła: 4
Waga: 2
Zasięg: S:1
AP: S:4
Amunicja: małe ogniwo energetyczne
Magazynek: 30
Koszt: 30
Najlepszy nóż w grze i jakie obrażenia. Piekielnie skuteczny... rozcina wszystko włącznie z mutantami i raidersami.

Zaostrzony kij
Obrażenia: T:4-7 TH:4-8
Minimalna siła: 4
Waga: 3
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:6
Koszt: 5
Zwykły oszczep - może służyć jako broń do walki wręcz, jak i do rzucania.

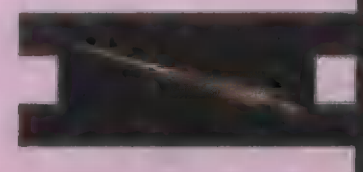
Kolczasta włócznia
Obrażenia: T:9-10 TH:10-11
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:6
Koszt: 7
Ma ząbkowane ostrze, co powiększa obrażenia.



Włócznia
Obrażenia: T:4-11 TH:4-13
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:6
Koszt: 10
Oryginalnie wyglądająca włócznia.



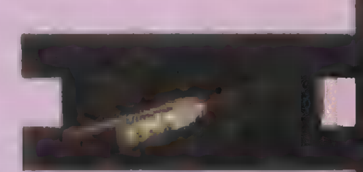
Gnijąca włócznia
Obrażenia: T:5-12 TH:5-14
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:6
Koszt: 10
Następna włócznia - minimalnie lepsza, czyli nic szczególnego.



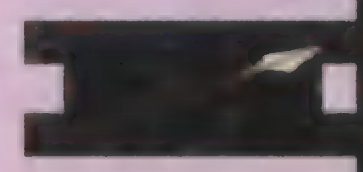
Żmijowa włócznia
Obrażenia: T:5-12 TH:5-14
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:6
Koszt: 10
Również nic specjalnego.

Ząbkowana włócznia
Obrażenia: T:10-12 TH:11-14
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:6
Koszt: 9
To już całkiem niezła włócznia - zadaje dobre obrażenia.

Włócznia hakowa
Obrażenia: T:8-22 TH:11-32
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:5
Koszt: 25
Włócznia z odrzutem - naprawdę dobra zarówno w walce wręcz, jak i podczas rzucania.



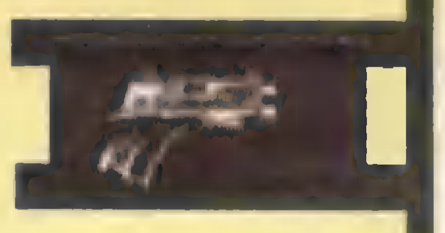
Włócznia z dynamitem
Obrażenia: T:12-32 TH:12-32
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
AP: T:4 TH:6
Koszt: 35
Ta włócznia eksploduje przy zetknięciu z celem. Solidna broń.



Diamentowa włócznia
Obrażenia: T:17-22 TH:24-32
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg: T:2 TH:8
Ap: T:4 TH:6
Koszt: 15
Włócznia z diamentowym ostrzem - przecina wszystko. Naprawdę bardzo dobry oręż.

Broń laserowa

Pistolet laserowy



Obrażenia - pojedynczy strzał: 10-22
Minimalna siła: 3
Waga: 4
Zasięg - S:35
Amunicja: małe ogniwo energetyczne
Magazynek: 12
Koszt: 140
AP: 3

Pierwsza broń laserowa, na jaką się natkniemy - nędza.

Pistolet plazmowy

Obrażenia: pojedynczy strzał: 15-35
Minimalna siła: 3
Waga: 4
Zasięg: 20
Amunicja: małe ogniwo energetyczne
Magazynek: 16
Koszt: 200
AP: 3

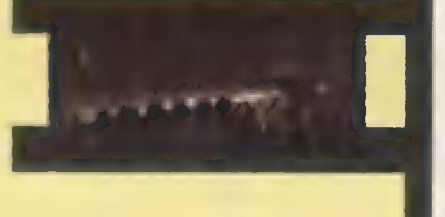
Już lepszy, jednak ciągle nie to. Nie można mu odmówić skuteczności w walce z mutantami i robotami.

Pistolet pulsacyjny YK32

Obrażenia - pojedynczy strzał: 32-46
Minimalna siła: 3
Waga: 5
Zasięg - S:20
Amunicja: Małe ogniwo energetyczne
Magazynek: 5
Koszt: 350
AP: 3

Może i śmiesznie wygląda, ale ze względu na to, że wymaga tylko 3 Ap, do strzału jest naprawdę bardzo dobry. Na plus można zaliczyć niezłe obrażenia, które zadaje.

Karabin laserowy - "Promień Słońca"



Obrażenia - pojedynczy strzał: 23-50
Minimalna siła: 5
Waga: 12
Zasięg - S:45
Amunicja: mikroogniwo termojądrowe
Magazynek: 12
Koszt: 600
AP: 5

Snajperski karabinek laserowy. Mimo że nie ma tak dużego zasięgu jak np. karabin snajperski, jest niezastąpiony w walce z mutantami i silnie opancerzonymi przeciwnikami - polecam jako broń alternatywną dla lubiących postrzelać z dystansu.

Karabin plazmowy

Obrażenia - pojedynczy strzał: 35-60
Minimalna siła: 6
Waga: 12
Zasięg - S:35
Amunicja: mikroogniwo termojądrowe
Magazynek: 10
Koszt: 600
AP: 5

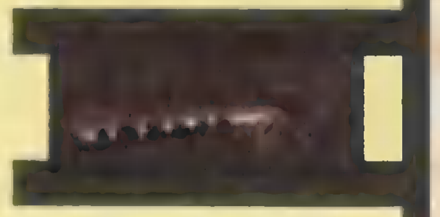
Szturmowa wersja broni plazmowej Tak jak powyższy idealnie sprawdza się w walce z ciężkozbrojnymi. Mnie szczególnie przypadł do gustu ze względu na bardzo dobre obrażenia, które zadaje, i szybkostrzelność.

Karabin pulsacyjny YK42B

Obrażenia - pojedynczy strzał: 54-78
Minimalna siła: 6
Waga: 3
Zasięg - S:30
Amunicja: mikroogniwo termojądrowe
Magazynek: 12
Koszt: 1000
AP: 5

Bardzo nietypowa broń - szybkostrzelna i dobrze przebija wszelkie pancerze, jednak ze względu na mały zasięg jest rzadko wybierana. Jeśli jest umiejętnie wykorzystywana, np. przez snejka, może być bardzo użyteczna.

Laser Gatlinga - "Promień Słońca"



Obrażenia: seria: 20-40
Minimalna siła: 6
Waga: 24
Zasięg: B:30
Amunicja: mikroogniwo termojądrowe
Magazynek: 30
Koszt: 5000
AP: 5

Laserowy minigun... to powinno mówić samo za siebie. Może nie zadaje oszałamiających obrażeń, ale przebija wszystko z równą łatwością. Bardzo dobra broń i, co najważniejsze, nie kosztuje 15 000, a efekt działania podobny.

wydaj je na dobrą apteczkę, która nie raz i nie dwa uratuje ci skórę (a nawet kości :).

Więcej o ekwipunku już nie powiem. Myślę, że tych kilka porad pomoże wam dobrze zacząć wspaniałą rozgrywkę QUICKIEM. Zapewniam, iż gra tą klasą jest bardzo ekscytująca, a taka postać jest zawsze mile widziana w teamie bądź klanie. No cóż... POWODZENIA!

Quick by [JK]Frech

Szturmowiec

Nazywam się Archer. Jestem szturmowcem w klanie Junkers i mam zamiar opowiedzieć trochę o mojej profesji.

Szturmowcy to główna siła uderzeniowa każdej armii. Nie chowają się w cieniach jak zwiadowcy lub quickerzy. Nie zdobywają również przewagi dzięki zasięgowi broni, np. tak jak snajperzy. Ich żywiołem jest zawsze walka i to samo jej centrum. Głównym zadaniem szturmowca jest wybicie dziury w obronie wroga, przez którą będą się mogli przedostać nasi quickerzy, lub osłaniać odwrót. Szturmowcy właśnie walczą z najlepszymi i najbardziej opancerzonymi jednostkami wroga - często, w zależności od tego, którzy szturmowcy zwyciężą, ta drużyna wygra. Poniższy poradnik jest głównie dla postaci multiplayer, ale daje wspaniały przegląd procesu tworzenia najlepszego szturmowca, więc po przeczytaniu nie będziecie mieli najmniejszego problemu z tworzeniem tej klasy.

Zacznijmy więc od cech. Dla szturmowca najbardziej liczy się siła. Ważne są również **Endurance** i **Agility**. Aby uzyskać dużą liczbę wolnych punktów, warto jest ograniczyć do minimum **Charismę** oraz **Lucka** (co do Lucka - jeżeli ktoś wierzy w szczęście, może zostawić więcej).

W każdym razie ja mam zawsze **Charismę** i **Lucka** ustawione na 1, co daje mi 8 wolnych punktów, które zazwyczaj inwestuję w **Agility** na 10 i **Strenght** na 9. Jeżeli jednak mamy zamiar stworzyć postać do gry, w której obowiązuje limit punktów - ok. 2000 bądź 5000 - lepiej dać ok. 7-8 w sile, a więcej do **Endurance,** bo i tak nie uda nam się wyszkolić postaci dobrze obchodzącej się z **big guns**. Lepiej mieć świetną postać ze **small guns** niż złą z **big guns**, przynajmniej ja tak uważam. Teraz może o **perkach** (czyli umiejętnościach, jakie ma postać). Na początku mamy do wyboru 2 - **optional traits**. Jako szturmowiec zawsze biorę KAMIKAZE, żeby zadawać więcej obrażeń przy każdym ataku, oraz fast shot, aby strzelać szybciej kosztem celowania. Następnie trzeba wybrać specjalizację. Tu znowu wszystko zależy od limitu punktów - więc jeżeli limit będzie duży, warto inwestować w **big guns,** natomiast kiedy jest mały (2000, 5000) to tylko w **small guns**. Jeśli chce się być dobrym szturmowcem, to obchodzenie się z bronią jest najważniejsze - pozostałe 2 specjalizacje można więc wziąć wedle własnych upodobań (przydatną jest **Sneak**) - ja najczęściej jako 3 biorę **Traps,** aby zmniejszyć ryzyko wejścia na minę. Teraz wystarczy tylko wybrać imię, wiek, twarz i kolory, a następnie nacisnąć DONE. Tak wygląda nasza postać na 1 levelu. Zanim jednak wyposażę ją w następne poziomy doświadczenia, najpierw zawsze zaopatruję się. Jest to przydatne, gdyż wtedy widzę, ile jeszcze punktów mi zostało i czy mogę je poświęcić na kolejny level. Jakie wziąć ze sobą wyposażenie przy małym limicie? Co do broni, to na pewno nie taką, która strzela pojedynczo (snajperki, pistolety), tylko broń maszynową oraz rozsiewającą (shot guny, strzelby). Przy limicie 2000 najlepiej spisują się H&K, M16 oraz XL70E3 (snajpersko-szturmowy karabinek). Za kolejne punkty trzeba się zaopatrzyć w zbroję. Dobry pancerz nieraz uratował mi życie. Polecam **Mettal armour MK II,** jednak przy małej liczbie punktów jest on za drogi. Najlepiej w takiej sytuacji wziąć **LEATHER Armour MK II.** Jeżeli chcemy kupić lepszą broń (np. **Pancor Jackhammer** - najlepsza ze **small guns**), trzeba będzie zrezygnować z dobrego armoura. Pozostanie wtedy tylko **Leather armour** albo bieganie nago :). Teraz można kliknąć BACK i zobaczyć, czy stać nas na jeszcze jeden level. Jeżeli tak, punkty najlepiej dodać do specjalizacji broni. Inaczej jest, jeżeli robimy postać za limit większy niż 2000. Wtedy co 3 levele zyskujemy dodatkową umiejętność do wyboru. Umiejętności, które się pojawią, zależą od cech i specjalizacji, które wybierzemy na samym początku. Np. gdy mamy specjalizacje w **big guns,** będą się pojawiały umiejętności typu Bracing, która daje +2 do siły, gdy stoimy z bronią. Teraz powiem, jakie **perki** powinno się wybrać, aby zrobić dobrego szturmowca (to tylko propozycja, gdyż jest naprawdę dużo kombinacji).

Będę pisał po kolei:

Stone Wall - mniejsze ryzyko wywrócenia się po otrzymaniu ciosu.
Quick Recovery - postać wstaje natychmiast, gdy upadnie po otrzymaniu ciosu lub po strzale.
Tunell Rat - umiejętność czołgania się z szybkością chodzenia (bardzo przydatne).
Action Boy - zwiększenie liczbę punktów akcji <AP>.

Mniej więcej tutaj powinno się skończyć tworzenie postaci za 5000. Podam jeszcze kilka **perków** typowych dla szturmu – reszta, jeżeli wykonuje się droższą postać, będzie zależała od gracza.

Action Boy - ponownie zwiększa AP - ważna umiejętność.
Awareness - większy zasięg pola widzenia.
Gain Endurance - zwiększa cechę (Endurance) o 1.
Silent Running- pozwala biegać, gdy postać się ukrywa (**sneak**).
Quick Pockets - pozwala na szybsze wyciągnięcie broni.

To wszystko, jeżeli chodzi o umiejętności porządnego szturmowca, resztę można bez wahania dodawać wedle własnych upodobań. Oczywiście przy limicie 10 000 można spokojnie sięgnąć do **big guns** i wybierać (prawie) do woli. Prawie, gdyż jest jeden minigun (**gauss minigun**), który kosztuje 15 000, ale nie spotkałem się jeszcze (na szczęście) z graczami preferującymi grę zakresem punktów przekraczającym 10 000. Osobiście uważam (to zdanie podziela jednak duża liczba "prawdziwych" falloutowych maniaków), że korzystanie z **big guns** zabija klimat post - nuklearnego świata. Jednak gra, używając **small guns** (nie licząc **Jackhammera**), z ludźmi preferującymi miniguny jest bardzo trudna. Najlepszą bronią dla Szturmowca z **big guns** jest niewątpliwie **Browning M2**, który jednak został przez twórców zbyt łatwo udostępniony. Ma maksymalny zasięg, ogromny damage i jest naprawdę tani. Nie znaczy to jednak, że nie można z nim wygrać. Dobrą bronią dla szturmów jest również Lewis MK2, a także M249 SAW - mają dobry zasięg i duży damage, a co najważniejsze, jedna seria nie zawsze przesądza o wyniku całego meczu. Szturmowcy mają w czasie walki chyba najwięcej możliwości, aby się wykazać, gdyż zawsze są w samym środku akcji.

Taka to już praca. Gdy gra się drużynowo, np. CTF-a, szturmowcy zawsze idą na pierwszą linię. Dobry szturm nie pada od pierwszej serii przeciwnika - nie o to chodzi. W tej profesji nie biega się tylko przed siebie i strzela. Na to tylko czekają snajperzy, co jest największą zmorą wszystkich grających ofensywnie. Najlepszymi przyjaciółmi każdego szturmowca są: jego broń i zasłona. Zawsze należy się chować za wszelakimi przeszkodami tak, aby uciec przed snajperami – a życie może uratować nawet zwykła beczka na środku pola, jeżeli się ją odpowiednio wykorzysta. Najważniejsze, aby nie dać się zauważyć snajperowi, wtedy gra praktycznie jest nasza. W tym celu musimy jednak ciągle sneakować, leżeć, czołgać się i chować - właśnie na tym polega szturm w F: T. Jedyne, do czego w szturmie nie dochodzi, to cofanie się i czekanie. Jak iść - to ciągle przed siebie. Dobrą taktyką jest wychylenie się, strzał i ukrycie. Działa na większość snajperek (oprócz **Gauss Rifle'a**). Warto również znaleźć zasłonę, za którą można kucnąć, tak żeby strzelać nad nią, a resztę ciała mieć osłoniętą. To są najważniejsze taktyki. Szturmowiec to bardzo ważna i odpowiedzialna profesja, ale ma również wady:

- często giną jako pierwsi, chwila nieuwagi najczęściej kończy się śmiercią,
- bardzo trudno im przejść przez zasłonę ognia snajperów - potrzebują pomocy reszty zespołu, inaczej jest to prawie niemożliwe,
- spoczywa na nich duża odpowiedzialność i są główną siłą ogniową - gdy drużyna ich traci, może mieć kłopoty z wygraniem.

Myślę, że udało mi się opisać w pewnym stopniu, jak dojść do wprawy w kierowaniu szturmowcem, i mam nadzieję, że udało mi się zachęcić do gry tą profesją. Oczywiście jest ogromna liczba innych możliwości przedstawienia i grania taką postacią, jednak pokazałem, jak ja to widzę i jak gram. Szukajcie własnych sposobów, a na pewno je znajdziecie. Gwarantuję przy tym świetną zabawę.

Szturmowiec by [JK]Archer

Snajper

Snajper jest postacią typowo defensywną, choć dobrze wykorzystany potrafi również walczyć w ataku. Jak wiadomo, w FT istnieją dwa tryby walki: singleplayer i w multiplayer. Na obydwa sposoby sporo grałem i w obydwu przypadkach wykorzystywałem snajperów jako moją główną broń. Najlepszym ekwipunkiem dla snajpera jest **Gauss Gun** - największy zasięg ma **Sniper Rifle**. Czasami warto jest używać **karabinów laserowych**. Szczególnie skuteczne są przeciwko robotom i dobrze opancerzonym mutantom. Jeśli chodzi o pancerz, to najlepszym dla snajpera jest pancerz etalowy - lepsze obniżają percepcję do niepokojąco niskiego poziomu. Jest to postać, którą można "odrasować" przez odpowiednie dopasowanie **perków,** ustawienia siły itp.

Moim zdaniem najlepsze ustawienie wygląda tak:

PERKS:

Fast Shot
Gifted

W dalszej kolejności:

Night Vision - pozwala na widzenie w nocy, co ułatwia strzelanie,
Sharpshooter - podnosi percepcję przy strzelaniu ze znacznego oddalenia,
Action Boy (2) -
Here and Now - natychmiast podnosi poziom twojej postaci o 1.

SKILS:

Small guns
Energy weapons
Sneak

Punkty należy rozmieścić w następujący sposób:

ST-06
PE-09
EN-08
CH-02
IN-10
AG-10
LK-02

Powinno to dać dość dobrze wyszkolonego snp. Zdobyte doświadczenie (a jest go dość dużo, bo dostaje się 20 punktów za każdy poziom) należy dodawać przede wszystkim do **small guns**. Dopiero po osiągnięciu **small guns** na około 200% możemy przerzucić się na **Energy weapons**. Osobiście dość długo używałem **Sniper Rifle'a**. Dopiero kiedy zaczynałem spotykać roboty, moją główną bronią stał się **Gauss Gun**. A jeśli się coś nie uda, zawsze można użyć opcji quick load:).

W multiplayerze sprawa jest trochę inna, ponieważ wszystko zależy od punktów, którymi jest limitowana gra. Najlepiej stworzyć około 4 snajperów, czyli dość dużą siłę ognia. Należy jednak pamiętać, że nawet najlepszy snajper jest nikim bez osłony towarzyszy z smg. Ustawienia są identyczne jak w singlu, więc nie będę się powtarzał. Jednak jeszcze raz powtórzę, że nawet najlepszy snp nie wygra na polu walki bez wsparcia smg (no, może są wyjątki, ale bardzo rzadko:).Taktyka jest w dużej mierze zależna od trybu walki. W CTF trzeba znaleźć pozycje z jak największym polem widzenia - najlepsza jest do tego celu wieża. W skirmish trzeba liczyć na swoje szczęście. Jeśli znajdujemy się w terenie zabudowanym - to umarł w butach. Oczywiście, jeśli trafimy na przeciwnika mało doświadczonego, to nawet tam wygramy:). Assault snp sprawdza się w ataku, jak i w obronie. W ataku jest niezastąpiony do likwidowania swych wrogów, kiedy ci nie są w stanie oddać celnego strzału. Niestety, jeśli wróg podejdzie bliżej, to małe są szanse na wygraną. :(W obronie na otwartym terenie snp sprawdza się idealnie. Jego przeciwnicy często nie mogą się przedrzeć przez ścianę ognia, którą potrafi postawić drużyna dobrze wyszkolonych snp.

Podsumowując:

Snajper jest dobrym dopełnieniem drużyny. Aby w pełni go wykorzystać, należy zapewnić mu osłonę smg. Pamiętaj, aby zawsze wziąć o jedną kulę więcej niż o jedną za mało. :) Głównym zadaniem snp jest ochrona swoich kolegów (bez nich jest się niczym). Pamiętaj, aby najpierw zlikwidować Snajperów wroga (oni też mają daleki zasięg. :) I ostatnia porada - nigdy się nie poddawaj. :)

Sniper by: Lukasz [JK]Chakotay Sierocki

Saper

Praca sapera jest jedną z bardziej niewdzięcznych w całej grze. Po pierwsze, musi on być na tyle dobry, żeby rozbroić miny i ładunki wybuchowe, które porozstawiał wróg, a po drugie, musi być na tyle dobry, by jego miny skutecznie rozrywały przeciwników na kawałeczki. Saper często „robi" na przedpolu, skutecznie oczyszczając ze wszelakich min drogę naszym mniej spostrzegawczym żołnierzom. Zacznijmy jednak od cech. Czego najbardziej potrzebuje saper? Oczywiście szczęścia i tu radzę nie oszczędzać, gdyż duży współczynnik przy tej cesze pozwoli bardzo skutecznie rozbroić ładunki wybuchowe. Kolejną obowiązkową cechą jest percepcja, gdyż w olbrzymi sposób wpływa na wykrywanie pułapek. Resztę cech możemy potraktować dowolnie. Ja

Bronie do walki wręcz

Kastet

Obrażenia - P: 7-10
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 4
Kastety. Dobre do walk ulicznych... ale nie na wojnę!

Rozrywacze

Obrażenia - P: 8-11
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 4
Ładnie to wygląda, jednak co najwyżej można tym kogoś podrapać, choć, jeśli jesteś silny, to i coś uciąć.

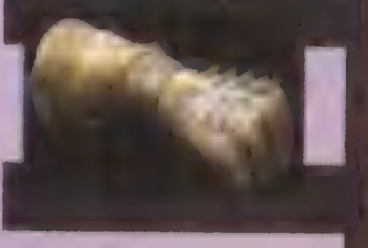
Rękawice wzmacniane

Obrażenia - P: 9-11
Minimalna siła: 1
Waga: 2
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 6
Rękawice wzmacniane - przynajmniej kostki nie pękają, kiedy się kogoś pierze.

Tygrysie pazury

Obrażenia - P: 9-11
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 4
Pazury domontowywane do wewnętrznej strony dłoni. Jak dla mnie, to wydają się nieporęczne. Odradzam.

Wzmocniono rękawice



Obrażenia - P: 10-15
Minimalna siła: 1
Waga: 3
Zasięg - P:1
AP - P:3
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 3
Jeszcze lepiej utwardzane rękawice - naprawdę niezłe, jeśli chodzi o walkę uliczną. Nie radziłbym biec uzbrojonym na kogoś z ciężkim karabinem tylko w ten sposób:).

Obciążone rękawice

Obrażenia - P: 11-15
Minimalna siła: 1
Waga: 4
Zasięg - P: 1
AP - P: 4
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 7
Maczuga - to jest to, czym bardzo dobrze powala się przeciwników.

Sztylet naręczny

Obrażenia - P: 10-19
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 6
Dobra broń - skuteczna, kiedy się już do kogoś podejdzie. Można nieźle przyfasolić.

Rękawice uderzeniowe

Obrażenia - P: 13-21
Minimalna siła: 1
Waga: 4
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: —
Magazynek: —
Koszt: 20
Rękawice wspomagane. Całkiem niezłe - dobre obrażenia jak na broń tej klasy.

Naręczna spluwa

Obrażenia - P: 15-25
Minimalna siła: 1
Waga: 3
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: 12 guage
Magazynek: 3
Koszt: 30
Nie chciałbym oberwać czymś takim... kto to widział, żeby rękawice strzelały podczas uderzenia.

Rękawica wspomagana

Obrażenia - P: 17-29
Minimalna siła: 1
Waga: 7
Zasięg - P: 1
AP - P: 3
Amunicja: małe ogniwo energetyczne
Magazynek: 25
Koszt: 220
Morderstwo... mutant z rękawicą wspomaganą rozrywa wszystko na strzępy. Bardzo dobra broń do walki wręcz.

jednak doradzam zainwestować co nieco w siłę (minimum 5) i kondycję - bo może się zdarzyć, że nie rozbroimy pułapki, a wtedy będzie przydatne tych kilka dodatkowych punktów życia, dzięki którym wpadkę tę uda nam się przetrzymać. Ok, zabierzmy się teraz za **optional trait** – w tym przypadku niemal dowolnie możemy go przyznać. Oczywiście te najciekawsze to **Gifted** i **Skilled**, ale nie ma żadnego **optional trait,** który byłby niezbędny dla sapera. Z tagami sprawa jest stosunkowo prosta - doradzam taki zestaw. Oczywiście najważniejsza jest umiejętność **traps** - i to najlepiej na jak najwyższym poziomie. **Small guns** - żeby nasz saper mógł się bronić, oraz pilot. Opcjonalnie zamiast **small guns** można wybrać **big guns**, gdyż nasz saper po odpowiednim doborze **perków** będzie mógł walczyć niemal na równi z szturmowcami. Dlatego wybrałem cechę pilot, gdyż wiele misji w singleplayerze oraz jedna w multiplayerze oferuje nam pojazd, a dobrze mieć kogoś, kto umie dobrze „powozić". Natomiast, jeśli chodzi o **perki,** to najważniejsze są cztery. Pierwsza to **Crazy Bomber**. Kolejna **Demolition Expert** - zwiększa ilość zadawanych obrażeń przez twoje pułapki. **Light step** - umożliwia łatwiejsze wykrywanie min. **Stunt man** - zwiększa odporność na wybuchy o 25%, a dodatkowo podnosi umiejętność prowadzenia pojazdów o 10%. To są te niezbędne, ale w miarę gry tudzież dostępności punktów będziemy mogli nabyć inne. Dlatego doradzam przynajmniej 2. **Livegiver** - zwiększa liczbę inkasowanych przez nas punktów życia o 4 na każdym poziomie - dlatego najlepiej go wziąć jak najwcześniej - 12 poziom. **Toughnes** - zwiększa odporność na obrażenia o 10%. Można go wziąć trzy razy, co z dobrą zbroją może dać 100% odporności na obrażenia. Oczywiście nie znaczy to, że nasz saper będzie nieśmiertelny, gdyż pociski z dużym współczynnikiem penetracji będą przechodziły przez naszą zbroję jak przez masło. Jeśli wybrałeś umiejętności prowadzenia pojazdów, to doradzam jeszcze 2 **perki**. Są to: **lead foot** - pozwalający szybciej jeździć pojazdem, oraz **Road warior,** dzięki któremu będziemy mogli jednocześnie jechać i strzelać. Jeśli chodzi o broń dla sapera, to doradzam albo porządnego **shot guna**, albo broń ciężką. W przypadku gdy chodzi o zbroję - to im cięższa, tym lepsza. Najlepsza będzie oczywiście **power armour** i właśnie w takiej doradzam biegać. Natomiast w multiplayerze, jeśli ogranicza nas limit punktów, to trzeba brać najlepszą, na jaką nas stać. Przydadzą się również **stim packi** - im większa ich ilość, tym lepiej. Przy wyborze ekwipunku trzeba oczywiście zaopatrzyć się w miny. Chyba najskuteczniejszą z nich jest **T 86 acid sprayer**, choć też i najdroższą. Prawdziwą sztuką jest stawianie min. Tu trzeba przewidzieć, którędy przeciwnik będzie przechodził. Na pierwsze miejsce wysuwają się wszelkie wąskie gardła typu „drzwi". Grając w trybie singleplayer, można wrogów zwabiać na miny - wystarczy postawić jedną w przejściu, podrażnić przeciwnika tak, żeby zaczął cię gonić, i przebiec przez wybrane drzwi. Nasze postacie mogą biegać po własnych minach, lecz przeciwnicy... che,che. Jeżeli mamy do czynienia z silniejszym przeciwnikiem, to warto jest postawić kilka min obok siebie - kiedy wdepnie w jedną z nich, automatycznie wybuchną pozostałe, raniąc dodatkowo wroga.

Jeżeli gra się w multiplayera, to nigdy nie wolno stawiać min w miejscu, w którym w poprzedniej grze przeciwnik nadział się na pułapkę. Jest pewne, że zacznie węszyć w tym miejscu.

W grze z żywym przeciwnikiem ważny jest także czynnik psychologiczny - jeżeli wróg wie, że gdzieś znajdują się miny w okolicy, to staje się niepewny, szuka pułapek przy każdych drzwiach, boi się ruszyć. Można to łatwo wykorzystać własnymi szturmowcami. To tyle o tej arcyciekawej profesji.

Saper by [JK]Railman

Małe pistolety

Samopal

Obrażenia - pojedynczy strzał: 4-9
Minimalna siła: 3
Waga: 3
Zasięg - pojedynczy strzał: 22
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 1
Koszt: 8
Pistolecik domowej roboty. Może to i strzela, ale chyba więcej obrażeń zadasz, jeśli kogoś kopniesz.

9 mm M9FS Beretta

Obrażenia - pojedynczy strzał: 5-10
Minimalna siła: 3
Waga: 3
Zasięg - pojedynczy strzał: 22
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 12
Koszt: 25
Beretta ładnie wygląda, ale co do przydatności może równać się z packą na muchy.

Colt 45

Obrażenia - pojedynczy strzał: 5-11
Minimalna siła: 3
Waga: 1
Zasięg - pojedynczy strzał: 22
Amunicja: .45
Magazynek: 12
Koszt: 35
Minimalnie lepszy od Beretty.

P220 Sig Sauer

Obrażenia - pojedynczy strzał: 5-12
Minimalna siła: 3
Waga: 1
Zasięg - pojedynczy strzał: 25
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 9
Koszt: 55
Parametry podobne do wymienionych wyżej - nie wart uwagi.

Pistolet spazmowy

Obrażenia - pojedynczy strzał: 10-24
Minimalna siła: 4
Waga: 6
Zasięg - pojedynczy strzał: 30
Amunicja: małe ogniwo energetyczne
Magazynek: 10
Koszt: 220
AP singiel: 3
A to już broń nietypowa, pomimo słabych obrażeń ogłusza cel przy trafieniu, co w praktyce obniża cechy wroga.

Wyrzutnia włóczni

Obrażenia - pojedynczy strzał: 3-15
Minimalna siła: 4
Waga: 3
Zasięg - pojedynczy strzał: 25
Amunicja: belt z włóczniami
Magazynek: 1
Koszt: 25
AP singiel: 4
Broń na włócznie. Może pod wodą byłby niezły, bo na powierzchni bardzo słaby.

9 mm HSI Mauser

Obrażenia - S: 6-14
Minimalna siła: 3
Waga: 3
Zasięg - S: 28
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 7
Koszt: 40
Również słaby, aczkolwiek od wyżej wymienionych pistoletów ma minimalnie większy zasięg (z wyjątkiem pistoletu spazmowego), co może dać przewagę podczas walki na dystans.

Browning HP

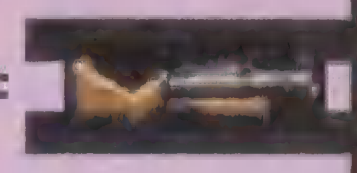
Obrażenia - pojedynczy strzał: 7-14
Minimalna siła: 3
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 20
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 12
Koszt: 35
Bardzo mały zasięg, obrażenia również nie szczególne - generalnie dno... to jedyny niewypał w rodzinie browningów.

9 mm Caliso M-950

Obrażenia - pojedynczy strzał: 7-14, potrójny: 7-14
Minimalna siła: 3
Waga: 3
Zasięg - pojedynczy strzał: 24, potrójny: 17
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 50
Koszt: 60
Zaletą tego pistoletu jest możliwość oddania potrójnego strzału, gdyż zasięg nie zachwyca.

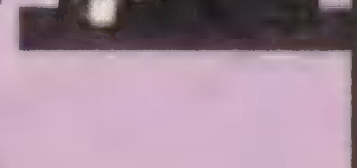
Granatnik pistoletowy

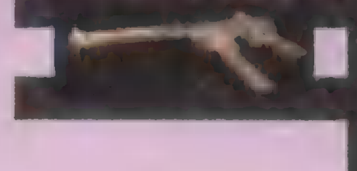
Obrażenia - pojedynczy strzał: 10-17
Minimalna siła: 4
Waga: 3
Zasięg - pojedynczy strzał: 25
Amunicja: 40 mm
Magazynek: 1
Koszt: 50
Bardzo małe obrażenia. Po jednym strzale trzeba przeładowywać. Jeden nabój kosztuje 120, więc jest ponad 2 razy droższy od samego pistoletu - to chyba mówi samo za siebie.

44 M29 Revolver

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-18
Minimalna siła: 4
Waga: 8
Zasięg - pojedynczy strzał: 18
Amunicja: .44
Magazynek: 6
Koszt: 60
Teoretycznie bardzo przeciętny, aczkolwiek, zważając na fakt, że używa amunicji kalibru .44, która występuje w różnych odmianach, może się przydać.

Desert Eagle Mark XIX 44

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-18
Minimalna siła: 4
Waga: 4
Zasięg - pojedynczy strzał: 18
Amunicja: .44
Magazynek: 6
Koszt: 60
Podobny do powyższego - różnią się tylko wagą.

Rewolwer Casull

Obrażenia - pojedynczy strzał: 3-10
Minimalna siła: 4
Waga: 6
Zasięg - pojedynczy strzał: 15
Amunicja: .45
Magazynek: 6
Koszt: 70
Mniejszy zasięg od Eagle'a i minimalnie lepsze obrażenia, a kosztuje 10 razy więcej... może dlatego, że ładnie wygląda.

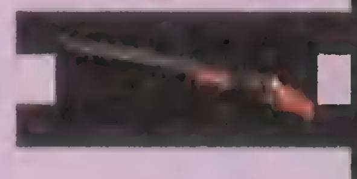
Walther MPL

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-20, podwójny: 10-17
Minimalna siła: 5
Waga: 6
Zasięg - pojedynczy strzał: 25, podwójny: 20
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 32
Koszt: 170
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 4
Lepsze obrażenia, przyzwoity zasięg i możliwość podwójnego strzału czyni tę broń całkiem interesującą (oczywiście we wcześniejszych partiach gry).

M1 Garand

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-24
Minimalna siła: 5
Waga: 9
Zasięg - pojedynczy strzał: 40
Amunicja: 30.06
Magazynek: 8
Koszt: 130
AP singiel: 4
Pierwszy z karabinów o dużym zasięgu - obrażenia też większe. Szkoda tylko, że nie można strzelać serią lub chociaż potrójnie.

Pistolet strzałkowy

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-24
Minimalna siła: 3
Waga: 4
Zasięg - pojedynczy strzał: 30
Amunicja: strzałka
Magazynek: 10
Koszt: 100
Całkiem sympatyczny pistolet, zważywszy na to, że przy strzale zatruwa, a i zasięg niczego sobie.

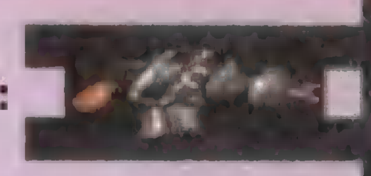
Strzelba powtarzalna

Obrażenia - pojedynczy strzał: 14-24
Minimalna siła: 4
Waga: 5
Zasięg - S: 14
Amunicja: amunicja do strzelby kal. 12
Magazynek: 5
Koszt: 95
AP singiel :4
Pierwszy z shotgunów - całkiem przyzwoity na krótki dystans, szkoda, że nie można strzelać serią, niemniej jednak na początku się przydaje.

Beretta 470 silverhawk

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-22, podwójny: 10-19
Minimalna siła: 4
Waga: 5
Zasięg - pojedynczy strzał: 14, podwójny: 14
Amunicja: amunicja do strzelby kal. 12
Magazynek: 2
Koszt: 120
AP doublet: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów double: 2
Ma 2 komory na pociski, co w praktyce zmusza do częstego przeładowywania. Plusem jest to, że można wystrzelić oba pociski naraz.

Strzelba bojowa - Neostead

Obrażenia - pojedynczy strzał: 15-25, seria: 13-22
Minimalna siła: 6
Waga: 10
Zasięg - pojedynczy strzał: 17, seria: 17
Amunicja: amunicja do strzelby kal. 12
Magazynek: 12
Koszt: 170
Pierwsza z bojowych strzelb. Jeszcze nie rewelacyjna, ale bardzo dobra. Ma opcję strzelania serią, co bardzo podnosi jej skuteczność w walce.

Pistolet Gaussa PPK12

Obrażenia - pojedynczy strzał: 22-32
Minimalna siła: 4
Waga: 5
Zasięg - pojedynczy strzał: 50
Amunicja: 2 mm
Magazynek: 12
Koszt: 280
Bardzo dobry pistolet z bajecznym wręcz zasięgiem. Bardzo dobry, a byłby genialny, gdyby zadawał więcej obrażeń.

Granatnik M79

Obrażenia - pojedynczy strzał: 20-45
Minimalna siła: 5
Waga: 3
Zasięg - pojedynczy strzał: 32
Amunicja: 40 mm
Magazynek: 1
Koszt: 160
AP singiel: 4
Całkiem przyzwoita broń - gdyby nie koszt amunicji. Nieprzydatny, jeśli wróg jest dobrze opancerzony.

Karabin myśliwski

Obrażenia - pojedynczy strzał: 8-20
Minimalna siła: 5
Waga: 9
Zasięg - pojedynczy strzał: 40
Amunicja: 7, 62 mm
Magazynek: 10
Koszt: 110
AP singiel: 4
Pierwszy karabinek snajperski. Beznadziejne obrażenia , ale zasięg bardzo dobry. W pierwszej fazie gry niezastąpiony.

Karabin snajperski

Obrażenia - pojedynczy strzał: 14-36
Minimalna siła: 5
Waga: ?
Zasięg - pojedynczy strzał: 50
Amunicja: 7,62 mm
Magazynek: 6
Koszt: 200
Prawdziwy karabinek snajperski. Największy zasięg, bardzo przyzwoite obrażenia - generalnie broń dla snajpera.

Uzi

Obrażenia - pojedynczy strzał: 8-16, seria: 7-14
Minimalna siła: 4
Waga: 9
Zasięg - pojedynczy strzał: 20, seria: 16
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 25

Medyk

Czym zajmuje się ta postać - chyba nie muszę tłumaczyć, jednak faktem jest, że medyk musi, i to koniecznie, zajmować się również czymś więcej jak tylko leczeniem, gdyż na polu walki trzeba wykorzystać wszystkie nadarzające się możliwości na zyskanie przewagi nad przeciwnikiem. Zacznijmy jednak od cech. Najważniejszą z nich jest inteligencja (chyba nikt nie widział głupiego lekarza) i tu obowiązkowo musi być maksymalna cecha. Ważna jest również zręczność, gdyż wszystkie zabiegi medyczne wymagają ogromnej ilości czasu - niemal każde użycie apteczki to koszt 10 **Action pointsów**. Możemy również dać **Luck** na 6, co udostępni nam kilka ciekawych **perków**. Resztę cech możemy rozdzielić wedle uznania, w zależności od tego, co prócz leczenia będzie umiał nasz lekarz. Przejdźmy do **optional traits**. Tu raczej sytuacja nie jest skomplikowana, bo trzeba wziąć **good natured** - kosztem umiejętności w broniach dodaje po 20% do doctor i first aid oraz skilled lub gifted. Reszta będzie raczej nieprzydatna dla naszego medyka. Następnie przystępujemy do wybierania **tagów** - trzeba wziąć koniecznie 2: pierwszą pomoc i **Doctora**. Ostatnia to właśnie dodatkowe zajęcie, jakim będzie się parał nasz lekarz. I mogą to być: specjalizacja w jakimś rodzaju broni, skradanie się (dla lekarza piekielnie przydatne), **lock picking** albo nawet prowadzenie pojazdów. Natomiast, jeśli chodzi o **perki**, to dla medyka jest przydatnych kilka. Medic! - polepsza **First aid** i **Doctor** o 10%. **Living anathomy** - naprawdę bardzo przydatna umiejętność, dzięki której dostajesz premię 10% do umiejętności **Doctor** i zadajesz o 5 obrażeń więcej żywym istotom. Kolejną obowiązkową umiejętnością dla lekarza jest **Stat**!, który obniża koszt używania opatrywania o 2 punkty ruchu na poziom tej umiejętności. Co do innych **perków**, to trzeba je wybierać w zależności od tego, jakie inne funkcje ma spełniać nasz medyk.

Medyk w multiplayerze

Powiem szczerze, że nie spotkałem się jeszcze z tym, aby ktoś grał medykiem. Mimo że w single playerze jest on przydatny, to jednak w grze wieloosobowej nie spełnia zbyt ważnej roli, gdyż w jego miejsce można dać szturmowca z kilkoma **stim packami** i efekt będzie taki sam. Aczkolwiek, jeśli już macie w drużynie lekarza, to powinien raczej stać poza zasięgiem wrogich snajperów i gdy jakiś z twoich żołnierzy zostanie ranny, niezwłocznie podkraść się do niego i leczyć. W żadnej mierze nie radzę wdawać się medykiem w strzelaninę, mimo że okazja ku temu może być doskonała, bo prawdopodobnie nasz medyk zginie po pierwszej serii z automatu – no, chyba że daliście mu umiejętności bojowe, to wtedy może być bardziej przydatny na polu walki, ale i tak nie będzie tak skuteczny jak inne postacie, np. szturmowcy.

Garść porad dla każdego

- pierwsze, czego musisz się nauczyć, to to, że Fallout tactics nie jest strzelanką. W równym stopniu co myszką pracuje się tutaj głową,
- następnie musisz nauczyć się cierpliwości. Jeśli chcesz robić coś na łapu-capu, to na pewno zginiesz. A czasami po prostu musisz wyczekać przeciwnika,
- następnie musisz nauczyć się gry w drużynie. Mówię tu zarówno o trybie single, jak i multiplayer. Często zdarzało mi się poświęcać jednego ze swoich ludzi, aby wywabić lub osłabić wroga, czyniąc go celem dla innych członków drużyny,
- pamiętaj, aby cechę **Snake** mieć zawsze dodatnią (niektóre zbroje obniżają jej współczynnik o 75%!), wtedy

Koszt: 70
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 5
W pierwszej fazie gry niezastąpiony ze względu na możliwość strzelania serią - generalnie pierwsza broń z możliwością strzelania serią.

Scorpion

Obrażenia - pojedynczy strzał: 8-16, seria: 9-18
Minimalna siła: 4
Waga: 6
Zasięg - pojedynczy strzał: 22, seria:18
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 32
Koszt: 75
AP burst: 5
AP singiel: 4
liczba strzałów burst: 3
Minimalnie lepszy od Uzi, ale generalnie porównywalny.

Karabin M-14

Obrażenia - pojedynczy strzał: 8-18, seria: 7-16
Minimalna siła: 5
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 40, seria:32
Amunicja: .303
Magazynek: 20
Koszt: 130
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 8
Przyzwoity karabin, który strzela seriami - w pierwszych misjach bardzo cenna broń. Charakterystyczny jest dla niego duży zasięg, którym dysponuje. W trybie pojedynczego strzału może służyć za karabinek snajperski.

MP5 H&K

Obrażenia - pojedynczy strzał: 10-20, seria: 8-17
Minimalna siła: 4
Waga: 5
Zasięg - pojedynczy strzał: 25, seria: 20
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 30
Koszt: 120
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 6
Dobry pistolet automatyczny. Skuteczny, jeśli strzelasz serią, jednak na dłuższą metę nie wytrzymuje konkurencji z takimi karabinami, jak Ak-47.

Calico Liberty 100

Obrażenia - pojedynczy strzał: 10-20, seria: 8-17
Minimalna siła: 5
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 22, seria: 17
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 50
Koszt: 110
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 5
Podobny do powyższego - charakteryzuje się nietypowym wyglądem.

MP 38

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-24, seria: 10-21
Minimalna siła: 4
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 20, seria: 16
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 30
Koszt: 130
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 6
Podobny do obu powyższych - trochę mocniejszy, gdy strzelasz serią.

M16 A1

Obrażenia - pojedynczy strzał: 10-22, seria: 8-19
Minimalna siła: 5
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 42, seria: 36
Amunicja: 5, 56 mm
Magazynek: 24
Koszt: 200
AP burst: 5
AP singiel: 4
Lczba strzałów burst: 8
Bardzo dobry karabin szturmowy - przewyższa swojego poprzednika, m-14, pod każdym względem. Naprawdę bardzo użyteczny, obok AK-47 będzie stanowił podstawę twojego uzbrojenia aż do 8 misji.

FN P90c

Obrażenia - pojedynczy strzał: 14-22, seria: 12-19
Minimalna siła: 4
Waga: 8
Zasięg - pojedynczy strzał: 22, seria: 18
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 50
Koszt: 120
Dobre parametry i ciekawa konstrukcja sprawiają, że ten karabinek jest bardzo interesujący.

AK-47

Obrażenia - pojedynczy strzał: 12-25, seria: 10-22
Minimalna siła: 5
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 35, seria: 28
Amunicja: 7, 62 mm
Magazynek: 24
Koszt: 220
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 5
Stary, poczciwy kałach. Dzięki niemu przejdziecie kilka pierwszych zadań. Pomimo że nie zachwyca ani parametrami obrażeń , ani zasięgiem, jest bardzo przydatny.

9 mm Sten

Obrażenia - pojedynczy strzał: 16-24, seria: 14-21
Minimalna siła: 4
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 18, seria: 16
Amunicja: 9 mm
Magazynek: 32
Koszt: 110
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 3
Niczym niewyróżniająca się konstrukcja - przeciętne obrażenia i koszmarny zasięg. Jednym słowem: nic specjalnego.

XL70E3 Enfield

Obrażenia - pojedynczy strzał: 16-20, seria: 14-26
Minimalna siła: 5
Waga: 9
Zasięg - pojedynczy strzał: 35, seria: 28
Amunicja: 5, 56 mm
Magazynek: 20
Koszt: 270
Jedna z moich ulubionych broni. Super wygląda i bardzo skuteczna. Polecam strzelać serią, gdyż wówczas wymiata.

Steyr

Obrażenia - pojedynczy strzał: 15-30, seria: 13-26
Minimalna siła: 5
Waga: 8
Zasięg - pojedynczy strzał: 28, seria: 24
Amunicja: 5, 56 mm
Magazynek: 40
Koszt: 260
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 5
Podobny do Enfielda - przewyższa go pojedynczym strzałem, jednak jeśli chodzi o zasięg i strzelanie serią, ustępuje mu.

Ruger AC556F

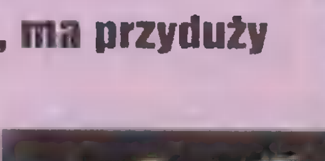
Obrażenia - pojedynczy strzał: 16-30, seria: 14-26
Minimalna siła: 5
Waga: 8
Zasięg - pojedynczy strzał: 22, seria: 18
Amunicja: 5, 56 mm
Magazynek: 20
Koszt: 180
Bardzo dobry karabinek szturmowy - szczególnie na bliskie dystanse.

H&K Caws - H&K Caws

Obrażenia - pojedynczy strzał: 18-28, seria: 16-25
Minimalna siła: 6
Waga: 12
Zasięg - pojedynczy strzał: 30, seria: 24
Amunicja: amunicja do strzelby kal. 12
Magazynek: 12
Koszt: 290
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst:3
Niesamowicie skuteczny shotgun. Dzięki niemu wiele razy zabijałem i po kilku wrogów naraz. Jak na shotguna cechuje go doskonały zasięg.

Tommy

Obrażenia - pojedynczy strzał: 8-32, seria: 7-28
Minimalna siła: 6
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 32, seria: 25
Amunicja: .45
Magazynek: 50
Koszt: 350
AP burst: 5
AP singiel: 6
liczba strzałów burst: 10
Karabin dla gangsterów, jednak polecam go wszystkim, gdyż w walce spisuje się bardzo dobrze.
Minusem jest fakt, że, jak dla mnie, ma przyduży rozrzut obrażeń.

Karabin automatyczny Browninga

Obrażenia - seria: 18-32, pojedynczy: 18-32
Minimalna siła: 5
Waga: 9
Zasięg - seria: 28, pojedynczy: 35
Ammo: 30.06
Magazynek: 20
Amunicja: 310
Drugi z serii browningów. Pomimo że to ciągle lekki karabin, może strzelać tylko serią i jest naprawdę skuteczny, o czym powinny świadczyć zadawane obrażenia.
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 3

Pancer Jackhammer

Obrażenia - pojedynczy strzał: 20-32, seria: 17-28
Minimalna siła: 5
Waga: 7
Zasięg - pojedynczy strzał: 30, seria: 24
Amunicja: 12 guage - amunicja do strzelby kal. 12
Magazynek: 10
Koszt: 320
AP burst: 5
AP singiel: 4
liczba strzałów burst: 3
Najleopszy shotgun w całej grze i jedna z najlepszych broni w ogóle. Niezastąpiony w walce na półdystans. Z odpowiednią amunicją może być niemniej skuteczny od ciężkich karabinów szturmowych. Broń numer 1 dla zwiadowcy.

FNFALL

Obrażenia - pojedynczy strzał: 24-36, seria: 21-32
Minimalna siła: 5
Waga: 10
Zasięg - pojedynczy strzał: 35, seria: 28
Amunicja: 7, 62 mm
Magazynek: 20
Koszt: 400
AP burst: 5
AP singiel: 4
Liczba strzałów burst: 5
Bardzo dobry karabinek szturmowy. Porównywalny z browningiem, jednak ma w przeciwieństwie do niego opcję pojedynczego strzału.

Pistoletowy miotacz ognia

Obrażenia: 22-45
Minimalna siła: 4
Waga: 8
Zasięg - pojedynczy strzał: 5
Amunicja: paliwo do miotacza płomieni
Magazynek: 3
Koszt: 100
Jednym słowem - zapalniczka lub, jak kto woli, malutki miotacz ognia... zapalniczka :).

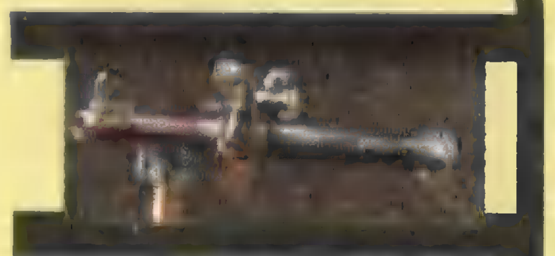
Karabin Gaussa M72

Obrażenia - pojedynczy strzał: 60-80
Minimalna siła: 6
Waga: 9
Zasięg - pojedynczy strzał: 50
Amunicja: 2 mm EC
Magazynek: 20
Koszt: 860
AP: 5
Najlepsza broń snajperska w grze. Doskonały zasięg, niesamowite obrażenia czynią ją niezastąpionym orężem dla każdego snajpera.

będziesz mógł się chować - mając minusową, będziesz cały czas narażony na ogień wrogich snajperów,
- nigdy nie wybieraj łatwych rozwiązań. Jeśli widzisz prostą drogę i żadnego przeciwnika koło niej, to znak, że albo jest zaminowana, albo przeciwnicy czają się gdzieś po bokach i najczęściej są wyposażenie w bazooki i innego typu rozrywacze,
- nigdy nie biegaj po terenie wcześniej niezbadanym. W najlepszym przypadku zostaniesz szybko wykryty, a wróg będzie spodziewał się twojego ataku, a w najgorszym - znajdziesz minę pod stopami,
- jeśli za przeciwnika masz gościa z bazooki, to ukrywaj się za kamieniami, beczkami, wszystkim co popadnie, gdyż większa część siły uderzeniowej wybuchu skumuluje się na przeszkodzie,
- wciągaj wroga w pułapki, pokazując mu się na chwilę. Wróg bardzo często podbiegnie, aby mieć lepsze szanse na celny strzał. Wtedy powinni go sprzątnąć twoi ukryci snajperzy lub szturmowcy,
- stawiaj snajperów w miejscach trudnych do wykrycia, na wysokich pozycjach (wieże itp.) lub za osłoną,
- najlepiej jest czołgać się, aby nie być wystawionym dla snajperów. Wtedy przydaje się **perk** o nazwie Tunel rat, który pozwala na czołganie się z szybkością chodzenia. Jeżeli grasz w single, zbieraj z ciał, co tylko możesz, aby potem w bunkrze BoS sprzedać to i zdobyć pieniądze na nowy sprzęt lub amunicję,
- istotne jest, aby wiedzieć, jaki zasięg ma twoja broń - to bardzo ważne, kiedy planujesz atak,
- **Perk awarness** przydaje się, gdy jest naprawdę ciężko, ponieważ pokazuje, ile zostało życia twojemu przeciwnikowi i jakiej broni używa. Znając zasięg broni przeciwnika, zawsze masz przewagę, którą możesz wykorzystać,
- jeżeli grasz w ofensywnie, korzystaj z trybu **agressive**. Praktycznie minimalizuje to szanse, aby cię zaskoczyć. Natomiast nigdy nie używaj trybu **agresive** dla snejka, który bada teren, gdyż w momencie gdy szanse na trafienie celu będą wynosić 50% zacznie strzelać - a czasami lepiej, aby przeciwnik podszedł. Możesz go włączyć dopiero wtedy, gdy masz pewność, że wróg jest niedaleko,
- jeżeli rozegrałeś właśnie potyczkę z jakimś przeciwnikiem i została ci na pasku amunicji połowa magazynka - przeładuj. Może uratować ci to życie. Nieprzeładowanie jest częstą przyczyną śmierci początkujących,
- dobre wybranie **PERKÓW** i statystyk jest najważniejsze w tworzeniu postaci. Pamiętajcie, że wszystko ma swoje zalety i wady. W multiplayerze cecha **CHARISMA** nie ma praktycznie żadnego znaczenia i można ją zredukować do minimum, natomiast w single odgrywa już większą rolę,
- czasami warto dać postaci sporą charyzmę, gdyż na 4 poziomie doświadczenia będzie dostępna umiejętność Leader, która podwyższa **Agility** wszystkich postaci z twojej drużyny znajdujących się blisko takiego lidera o 1 punkt. Dodatkowo klasa pancerza zwiększa się o 5. Niestety tylko jeden z twoich żołnierzy może być przywódcą - pomimo faktu posiadania tej umiejętności przez kilka postaci, efekt ten nie kumuluje się,
- w multiplayerze trzeba liczyć się z punktami przeznaczonymi na postać. Dlatego najlepiej jest zrobić wojownika na pierwszym poziomie, dać mu broń, jaką chcemy się posługiwać, a następnie wrócić do poprzedniego menu i dodawać tak poziomy, aby zmieścić się w wyznaczonym limicie,
- jeśli grasz drużynowo, pamiętaj, że nie jesteś sam i musisz grać nie tylko dobrze dla siebie, ale i dla kolegów. Jeśli jesteś w oblężeniu i nie masz dużej umiejętności snake, to nie wychylaj się i nie ryzykuj. Równoczesne naciśnięcie klawiszy [shift] + [enter] umożliwia rozmowę tylko z twoją drużyną (mówię tu oczywiście o trybie multiplayer),
- bardzo dobra jest umiejętność flexible - dwa razy szybsze niż normalne wstawanie i kucanie - w ten sposób możesz szybko wychylić się zza murka, strzelić i ukucnąć. Masz wtedy znacznie większe szanse na to, że nie zostaniesz trafiony,
- pamiętaj o tym, że kierowcą jest człowiek o najwyższym współczynniku umiejętności - pilot. Nie dopuść do tego, żeby był nim najlepszy z twoich szturmowców. Na kierowcę najlepiej nadaje się lekarz lub snejk,
- jeśli tylko możesz strzelać z samochodu, to korzystaj z tej możliwości i ładuj do niego jak najwięcej swoich ludzi. Samochód daje ci dodatkową ochronę. Poza tym znacznie łatwiej go zreperować niż uleczyć człowieka,
- jeśli jesteś ranny i masz dostępne różne medykamenty, to w pierwszej kolejności używaj apteczki pierwszej pomocy. Później wszelakiej maści **stim packów**, a na końcu dopiero zestawów doktora,
- wszystkie złamania i efekty obandażowania leczy tylko interwencja lekarza. Gdy jesteś zabandażowany, nie można ci udzielić pierwszej pomocy - zestaw nie zadziała,
- nie radzę używać żadnych zestawów lekarskich przez osoby z rozwiniętymi w niewielkim stopniu umiejętnościami **First aid i Doctor**, gdyż często więcej szkodzą, niż pomagają choremu,
- wszelkich narkotyków używaj z rozsądkiem, gdyż bardzo łatwo można przedawkować. Nawet ten najbardziej użyteczny, czyli psycho, może w krótkim czasie doprowadzić do uzależnienia. Takie narkotyki, jak voodoo mają bardzo krótki okres działania, a po nich następuje zejście, które ogranicza funkcje ruchowe (pamiętajcie - narkotyki to "syf", który w niczym nie jest potrzebny. Każdą walkę można wygrać bez ich użycia. A stosują je tylko słabeusze),
- strzelanie z **shot guna** ma jedną wadę. Im dalej stoisz od celu, tym mniej śrucin trafia. Im bliżej, tym efekt lepszy. Generalnie tej zasadzie podlega jeszcze kilka broni. Między innymi **Saw** i **Bren gun**,
- staraj się, aby broń twoich podwładnych pasowała do różnych typów amunicji. W przypadku gdy wszystkie karabiny będą strzelać tylko nabojami jednego kalibru, szybko wyczerpiesz ich zapas i później będą problemy z doborem uzbrojenia,
- jeśli wrogowie noszą lekkie pancerze, stosuj amunicję z powiększonym współczynnikiem zadawanych obrażeń. Natomiast, jeśli przeciwnicy mają dobre pancerze, to używaj amunicji z dobrą penetracją,
- broń laserowa najlepsza jest na mutanty i ludzi w **power armourach**. Jest dobra również na roboty,
- pamiętaj: w celu przejścia misji nie zawsze trzeba zabijać wszystko, co się rusza. Czasami jest to nawet niewskazane,
- w walce z **Deathclowami** najważniejsze jest to, by nie dać mu do siebie podejść. Dlatego przestrzeń między tobą a tym monstrum powinna być "usiana" różnymi rzeczami, które utrudniają dostęp do twojego wojownika. Jeśli **Deathclow** dobiegnie do ciebie, już przegra-

Duże pistolety

Miotacz płomieni
Obrażenia - seria: 45-90
Minimalna siła: 6
Waga: 18
Zasięg - seria: 5
Amunicja: paliwo do miotacza płomieni
Magazynek: 5
Koszt: 260
Niewątpliwie najgorsza z ciężkiej broni. Niby zadaje bardzo duże obrażenia, ale ze względu na zasięg trzeba bardzo blisko podejść, a to wcale nie jest takie proste, jednak jeśli ci się uda, to możesz coś wskórać.



Wyrzutnia rakiet
Obrażenia - seria: 50-100
Minimalna siła: 6
Waga: 15
Zasięg - seria: 40
Amunicja: rakieta
Magazynek: 1
Koszt: 280
Całkiem dobra broń, uwzględniając fakt, że możesz dokupić do niej różnorakie rakiety. Przydaje się w walce z pojazdami i... mutantami.

Działko "Mściciel"
Obrażenia - seria: 7-11
Minimalna siła: 7
Waga: 28
Zasięg - seria: 35
Amunicja: 5.56
Magazynek: 120
Koszt: 400
Najgorsze z działek, aczkolwiek całkiem niezłe. Działka mają to do siebie, że wypluwają bardzo dużo pocisków w jednej serii, dlatego kumulują się pozornie niskie obrażenia. Najpoważniejszą wadą jest fakt, że z działek nie można strzelać w pozycji leżącej.

Działko "Oprawca"
Obrażenia - seria: 16-25
Minimalna siła: 8
Waga: 28
Zasięg - seria: 45
Amunicja: 7.62
Magazynek: 100
Koszt: 750
Lepsza wersja poprzedniego. Jest znacznie skuteczniejszy - wystarczy spojrzeć na zasięg. Naprawdę niezła broń. Wymaga piekielnie dużej ilości amunicji, lecz również nie można strzelać w pozycji leżącej.

Bren
Obrażenia - seria: 20-30
Minimalna siła: 7
Waga: 26
Zasięg - seria: 40
Amunicja: .303
Magazynek: 30
Koszt: 510
Raczej mało popularny ze względu na to, że nie wystrzeliwuje tak dużej liczby pocisków co działka. Raczej nieużywany przez graczy.

M249 SAW
Obrażenia - seria: 20-30
Minimalna siła: 6
Waga: 20
Zasięg - seria: 40
Amunicja: 7.62
Magazynek: 30
Koszt: 520
Bardzo dobra broń i to wcale nie dlatego, że zadaje przyzwoite obrażenia i jest lekka - tylko 6 punktów siły!, ale dlatego, że bardzo często okalecza wroga, łamiąc nogi ręce i co tam jeszcze popadnie. Idealna dla każdego - jedna z popularniejszych broni ciężkich.

Lewis MKII
Obrażenia - seria: 22-32
Minimalna siła: 7
Waga: 30
Zasięg - seria: 35
Amunicja: .303
Magazynek: 47
Koszt: 540
Lewis w przeciwieństwie do sawa jest najpopularniejszą bronią wśród szeregu szturmowców. Cechuje się bardzo dobrymi obrażeniami i małym polem rozrzutu pocisków. Jest również bardzo celny.

M60
Obrażenia - seria: 18-26
Minimalna siła: 7
Waga: 23
Zasięg - seria: 35
Amunicja: 7.62
Magazynek: 50
Koszt: 450
Jedna z gorszch broni - słabych obrażeń nie rekompensuje nawet niezły zasięg. Generalnie mówiąc: nieudane produkcja.

Browning M2
Obrażenia - seria: 40-50
Minimalna siła: 9
Waga: 45
Zasięg - seria: 45
Amunicja: .50
Magazynek: 90
Koszt: 1400
Zdecydowanie najciekawszy i ośmieliłbym się powiedzieć, że niemal najlepszy z ciężkich karabinów. Ma niesamowity zasięg - tylko o 5 mniejszy od karabinku snajperskiego, a przy tym zadaje olbrzymie obrażenia. Do tego dochodzi jeszcze amunicja, która w odmianie .du stanowi najlepszą w grze, a browning wyposażony w nią po prostu rozrywa wszystko, co tylko się nawinie. Jeśli chodzi o multiplayer, to ze względu na niewygórowaną cenę za tak niesamowite osiągi stanowi jeden z kluczy do sukcesu podczas szturmowaniu bazy wroga.

Działko Gaussa MEC
Obrażenia - seria: 60-80
Minimalna siła: 6
Waga: 30
Zasięg - seria: 35
Amunicja - 2 mm EC
Magazynek: 80
Koszt: 15000
Nie ma co ukrywać, jest to najlepsza broń w grze, jednak bardzo rzadko spotykana (w multiplayerze prawie nigdy) ze względu na swą cenę w punktach - 15 000! Szaleństwo... Jak działa - za taką cenę to powinien sam biegać za wrogiem i rozszarpywać go... Niestety, musimy go nosić sami.

łeś, gdyż powali cię na ziemię i nie pozwoli wstać. Natomiast, jeśli chcesz go zabić, to najlepiej **shot gunem,** gdy będzie już blisko, lub snajperem z większej odległości,

- nie warto wdawać się w walkę z mutantami, jeśli nie jesteś pewien, że ją wygrasz. Mutanty są dużo bardziej odporne na obrażenia i piekielnie silne, ale mają jedną wadę. Są bardzo niestabilne i przeważnie, jak już raz taki padnie na ziemię, to będzie miał olbrzymie problemy ze wstaniem. Dlatego najlepiej strzelać w nogi,
- jeśli w sklepie chcesz uzyskać jak najlepsze ceny, to handluj człowiekiem z najwyższym współczynnikiem charyzmy i targowania się,
- podczas walki rozstawiaj swoich żołnierzy tak, aby nie strzelali sobie w plecy,
- pamiętaj, że nie tylko drogę można zaminować. Bardzo często minę znajdziesz w miejscach, w których byś się nie spodziewał - budynki, przejścia między pokojami. Drzwi można również zaminować. Są do tego przeznaczone specjalnie rodzaje pułapek. Szczególnie w późniejszych misjach przeciwnicy lubują się w zaminowywaniu zamkniętych drzwi,
- jeśli nie masz nikogo, kto otwierałby dobrze zamki, to nie martw się. W sklepie można kupić różne wytrychy, a nierzadko również elektroniczne,
- poruszaj się tak, jakbyś spodziewał się wroga za każdym krzaczkiem. Unikniesz wtedy zaskoczenia, gdy faktycznie będzie się tam znajdował,
- pamiętaj koniecznie o tym, iż wielka różnica jest w skradaniu się przez otwarty teren, a skradaniu pod osłoną krzaków, kamieni, beczek lub choćby murów. To naprawdę bardzo ważne. Jeśli leżysz ukryty między krzakami, istnieje olbrzymie prawdopodobieństwo, że nie zostaniesz wykryty, nawet gdy wróg będzie przechodził koło ciebie,
- kiedy jesteś ukryty i prostokąt z imieniem twojego wojownika mruga na biało, to znak, że wróg właśnie wykonuje test na wykrycie twojego bohatera. Jeśli znajdujesz się w ruchu, prawdopodobnie zostaniesz wykryty. Jeśli leżysz nieruchomo w miejscu, to ryzyko znacznie spada. Częstotliwość, z jaką wróg wykonuje test, zależy w dużej mierze od odległości między wami.

Broń rzucana

Kamień
Obrażenia - rzut: 2-5
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 3
Koszt: 2
Kamień... no, niby można nim rzucić kogoś... ale... hm...

Gwiazdki do rzucania
Obrażenia - rzut: 3-7
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 3
Koszt: 5
Jak lubisz zabawę w ninja, to można nimi porzucać, ale zbyt dużego efektu nie będzie. Generalnie nie polecam.

Bumerang
Obrażenia - rzut: 4-7
Minimalna siła: 1
Waga: 2
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 3
Koszt: 6
Fajna broń. Szkoda tylko, że nie wraca :).

Strzałka
Obrażenia - rzut: 4-7, pchnięcie: 4-7
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - rzut: 16, pchnięcie: 1
AP - rzut: 3, T: 4
Koszt: 6
Strzałka - można kogoś upolować albo kujnąć :).

Nóż do rzucania
Obrażenia - rzut: 4-7, pchnięcie: 4-7
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - TH: 16, pchnięcie: 1
AP - rzut: 3, T: 3
Koszt: 10
Nóż do rzucania. Szkoda, że nie zadaje zbyt dużo obrażeń, gdyż broń jest ciekawa.

Torba z proszkiem
Obrażenia - rzut: 4-7
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - rzut:16
AP: rzut: 3
Koszt: 10
Jeśli chcesz komuś uprzykrzyć życie, to właśnie tym wynalazkiem.

Granat błyskowy
Obrażenia - rzut: 4-10
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 3
Koszt: 20
Granat błyskowy - obrażeń praktycznie nie zadaje.

Koktajl Mołotowa
Obrażenia - rzut: 9-21
Minimalna siła: 1
Waga: 1
Zasięg - rzut: 17
AP - rzut: 3
Koszt: 15
Butelka napełniona łatwo palną substancją - bardzo fajna broń.

Wybuchające żuki
Obrażenia - rzut: 11-26
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 6
Koszt: 10
Wybuchający... żuk!!! Raczej słabe obrażenia... żeby jeszcze biegał za celem - niestety trzeba rzucać :(.

Granat (rozpryskowy)
Obrażenia - rzut: 31-51
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 6
Koszt: 40
Typowy granat. Przyzwoite obrażenia, jednak nie najlepszy.

Granat (zapalający)
Obrażenia - TH: 41-61
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 6
Koszt: 150
Lepsze obrażenia, jednak ciągle nierewelacyjny.

Granat kwasowy
Obrażenia - rzut: 31-61
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 6
Koszt: 50
Granat kwasowy... całkiem przyzwoity.

Granat (plazmowy)
Obrażenia - rzut: 41-91
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 6
Koszt: 120
Jeden z najlepszych granatów - plazma jest bardzo skuteczna przeciwko ciężkozbrojnym i mutantom.

Granat (pulsacyjny)
Obrażenia - rzut: 101-151
Minimalna siła: 4
Waga: 1
Zasięg - rzut: 15
AP - rzut: 6
Koszt: 200
Jeszcze lepszy niż plazma i powoduje "bajeczne" obrażenia - polecam.

Kilka słów o trybie multiplayer

Zasady, które panują w rozgrywkach sieciowych, zmieniały się z częstotliwością świateł i tak naprawdę nie wiadomo, jak zmieniać się będą dalej. Na dzień dzisiejszy, czyli okres, gdy został wypuszczony kolejny patch, jest tylko kilka zasad obowiązkowych. Koszt pojedynczej postaci nie może przekraczać 2000 punktów, a szybkość regenerowania się punktów ruchu należy ustawić na 0,30. Do zadań dodatkowych raczej to nie należy - nie jest mile widziane stosowanie "nosidełek", czyli postaci na pierwszym poziomie, które przechowują uzbrojenie dla naszych mocniejszych postaci.

Teraz krótka charakterystyka poszczególnych trybów gry.

Skimarsh - tradycyjna walka; wszyscy na wszystkich (oczywiście z możliwością tworzenia drużyn złożonych z kilku graczy). W tym trybie cel jest tylko jeden - wyeliminować przeciwnika. Gra kończy się po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników lub po upływie wyznaczonego czasu. Wtedy o miejscu decyduje liczba zdobytych **fragów**.

Capture the Flag

Tutaj sprawa ma się w miarę prosto. Kilka drużyn, 2 lub więcej flag i walka. Gra nie kończy się, gdy zdobędziemy wszystkie flagi. Aczkolwiek jej zdobycie, to już jeden krok do zwycięstwa. Jest to aktualnie najbardziej preferowany tryb gry - no i naprawdę bardzo pasjonujący.

Assault - mój ulubiony tryb gry. Do wyboru mamy 2 strony konfliktu. Jedna broni, druga atakuje. Wygrywamy, gdy jedna ze stron straci wszystkich wojowników lub gdy atakujący zdetonują zbiorniki z łatwopalną substancją. Naprawdę świetny tryb walki... bardzo pasjonujący, szczególnie, że dobrze zorganizowana obrona może wytrzymać zmasowany ogień przeważającej siły wroga.

Scavanger - rzadko wykorzystywany tryb gry, w którym generalnie chodzi o zebranie jak największej liczby przedmiotów danego rodzaju.

Na koniec prezent od [JK]Railmana - opis "myszki", czyli mutanta niezniszczalnego :).

Najlepszą postacią do multiplayera, jaką udało mi się stworzyć, jest supermutant nazwany przeze mnie Myszką :). A najlepszą dlatego, że jest praktycznie jak czołg i żeby go zniszczyć, trzeba być naprawdę twardym gościem. Ma **damage resistance** 100% i jest tani (koszt - ok. 3200). Pancerz, który ma, czyni go niewrażliwym na zwykłą amunicję. Jeśli przeciwnik ma tylko zwykłe pociski, to wynik bitwy jest praktycznie przesądzony...

Kluczem do zrobienia takiej postaci są odpowiednie **perki**. Żeby je mieć, trzeba ustawić odpowiednie parametry: **luck-min 6**, **endurance-min 6**. Radzę od razu ustawić charyzmę na 1, a pozostałe punkty rozdzielić według uznania.

Supermutanty uzyskują **perki** co 4 poziomy, dlatego nasz czołg powinien mieć min. 16 poziomów. Jako **perki** trzeba wybrać 3x **toughness i tough hide**. Nie wolno wybierać **perków** przed osiągnięciem 16 poziomu!!! Kiedy podniesiemy **mutant** do 4 levelu, komputer wypluje nam okno wyboru **perków**. Nie będzie jeszcze można wybrać tych żądanych, więc należy wtedy wybrać **cancel**. Jaki pancerz radzę wybrać? Ten droższy. Mutanty najlepiej spisują się wtedy, kiedy w łapskach mają porządną spluwę, dlatego doradzam **big guns**. Mimo 100% odporności są sposoby na zniszczenie takiego czołgu, wystarczy zastosować amunicje **armour piercing** lub broń energetyczną.

Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim moim kolegom z klanu Junkers. A w szczególności Kacprowi Górskiemu - [JK] Railmanowi - za olbrzymią pomoc w sporządzeniu listy dostępnych broni. Poza tym Adamowi - [JK]Archer Kaczmarek - za genialny opis szturmowca. Naszemu szefowi, Rafałowi - [JK] Frechowi Frej - za opis Quicka i za to, że jest najbardziej wymagającym przeciwnikiem, jakiego spotkałem. Również Łukaszowi Sierockiemu - [JK]Chakotayowi - za sposób na najlepszego snajpera. Tomaszowi Czubakowi - Bahamutowi za pomoc w dopracowaniu co poniektórych rodzajów broni, [JK]Phoenixowi za hektolitry krwi przelanej razem oraz pozostałej trójce Junkersów - Alphie, KiBiTowi i Dragonowi. No i jeszcze pozdrowienia dla BOD - naszych najlepszych sojuszników, a w szczególności dla DioXide'a.

A teraz jak zwykle w moim wykonaniu kilka linków:

http://junkers.prv.pl/ - adres mojego klanu - polecam wszystkim odwiedzenie tej strony.
http://fallout.cdprojekt.com.pl/ - oficjalny cd - projektowski serwis prowadzony przez Frecha.
http://www.bmj.com.pl/%7Emarcint - strona jedynego naszego sojusznika - klanu BOD. Chłopcy są naprawdę całkiem nieźli.
http://falloutksgr.prv.pl/ - kolejny niezły klan - zwróćcie uwagę na mapkę, którą zmajstrował webmaster.
http://wasted.prv.pl/ - kolejny klan.
http://tmc.jet.prv.pl/ - jak wyżej.
http://www.cbod.klan.prv.pl/ - jak wyżej.

Fallout
TACTICS
A POST NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME

Baczność, rekrucie. Baczność, powiedziałem. Jestem generał Joandil z elitarnej grupy uderzeniowej "The junkers" i zamierzam przeprowadzić twój tyłek bezpiecznie przez misje, które cię czekają. Nie zamierzam później wysyłać twojej rodzinie listów kondolencyjnych, więc spisz się i przeżyj, a póki co słuchaj mnie, gdyż od tego zależy twoje życie.

Misja I

My w bractwie nazywamy to "rozgrzewką", gdyż takiego typu misje mają zapoznać nowicjuszy z trudnościami walki. Mimo to właśnie na pierwszej misji odpada większość nowych. Twoje zadanie ogranicza się tylko do wyeliminowania wszystkich raidersów, którzy opanowali wioskę Brahim Wood. Jak się do tego zabrać, pytasz. Bardzo prosto. Przede wszystkim musisz dotrzeć do mostku na północ od punktu startowego. Tutaj prawdopodobnie napotkasz opór. Uważaj na psy, których szczęki z łatwością przegryzą słabe pancerze skórzane, które nosisz. Wiadomo, jak pies, to i właściciel. Wykorzystaj zasięg swoich karabinków snajperskich. Teraz udaj się na zachód. Uważaj, gdyż wywiad donosi, iż przy kompleksie barykad z worków z piaskiem oraz w namiotach znajdują się wrogowie. Doradzam zakraść się i wyeliminować ich ręcznie lub z bliskiej odległości. Ciągle uważaj na psy, gdyż mogą być z nimi problemy. Dalej na zachód jest samotny namiot. Dostań się do niego. Na północy jest ogrodzenie - są to kojce dla psów. Prawdopodobnie psy będą spać, tak samo jak ich trenerzy. Jeśli nie, no to uśpij je na wieki wieków. Nie musisz się z nimi cackać. Pamiętaj, te bestie bez wahania rozszarpią ci gardło, jeśli tylko dasz im szansę. Dalej odbij na zachód, do białego namiotu. Tylko ostrożnie... nie na wariata, mówię! Tutaj musisz zachować się odpowiednio, gdyż są tam dwaj raidersi i co gorsza kilu zakładników, których nie możesz zabić. To wojna, synu, ale niepotrzebne ofiary nie są konieczne. Tuż przy wejściu jest jeden z wrogów - usuń go szybko i sprawnie, strzelając serią. Następny jednak, jak znam życie i waleczność tych raiderskich szumowin, ukryje się między zakładnikami. Nie miej litości dla kogoś, kto zasłania się cywilami. Zabij go ręcznie, gdyż strzał mógłby zranić kogoś z postronnych. Teraz idź na północ - szwenda się tu jakaś kobieta z pistoletem snajperskim. Niestety, nie ma dobrych zamiarów. Przekradnij się do małego namiotu, ale uważaj, gdyż na pewno jest w nim przyczajony raiders, czekający, by wbić ci nóż w plecy lub, co gorsza, harpun. Zabij również snajperkę. Na północnym zachodzie znajduje się mały budynek strażniczy. Spodziewaj się strażnika, dlatego radzę ci się czołgać. Wyeliminuj go czysto i sprawnie - otwórz kolejne drzwi i ostrożnie wyjdź na ulicę. Na jej końcu jest silnie strzeżony budynek. Nie daj się wciągnąć w pułapkę, zabij tylu, ilu możesz z dystansu, a następnie zaszturmuj budynek. To na pewno zaskoczy tę niezgraną bandę, co pozwoli ci szybko przejąć kontrolę nad sytuacją. Uważaj, gdyż na kolumnie kawałek dalej na pewno ukryli snajpera. W tak mocno zabudowanym terenie łatwo się ukryć, co daje ci przewagę, niestety twoim wrogom też... ale w przeciwieństwie do nich za tobą przemawia trening. Twoim głównym celem jest spory budynek kawałek dalej na południe. Zabij wartowników na zewnątrz i możesz szykować szturm. Z informacji, jakie dostaliśmy od zwiadowców, wynika, że w środku jest przywódca tej bandy wraz z silną obstawą, jednak jeśli tylko dobrze to rozegrasz, nie powinieneś mieć problemów. Jeżeli wyeliminowałeś wszystkich raidersów, to misja została wykonana. Jeśli nie, to odnajdź maruderów i się z nimi rozpraw. Brawo, rekrucie, właśnie wykonałeś swoje pierwsze zadanie. Wróć do miejsca, w, którym startowałeś. Chwileczkę... nie zapomnij o zabieraniu czego tylko możesz z ciał denatów, nie mówię, że to chwalebne zajęcie okradanie zmarłych, ale na pustkowiach wszystkie potencjalne zasoby muszą być maksymalnie wykorzystane, a u nas w bazie nic nie ma za darmo. Pamiętaj o tym. Odmaszerować!

Misja 2

Widzimy się znów, rekrucie. Cieszy mnie to, że jakoś się trzymasz, ale zajmijmy się misją. Musisz spotkać się z naszym kontaktem w obozie i uzyskać tyle informacji, ile tylko będziesz mógł, a ponadto uratować jednego ze starszych. Doradzam ci wziąć na tę misje ze sobą dobrego snajpera - oczyści ci przedpole. Strzelaj zza rowu do wszystkich raidersów, jakich tylko wypatrzysz. Ponadto ustaw przy mostku kilu dobrze wyposażonych wojowników - zablokują dostęp do snajpera co bardziej napalonym raidersom. Po przejęciu kontroli nad tą częścią terytorium wroga doradzam skierowanie się na wschód. W ruinach domu prawdopodobnie spotkasz się z naszym kontaktem, ale, ostrzegam, nie jest zbyt miły, a co gorsza, bardzo tchórzliwy. Teraz udaj się dalej na północ. Wokół głównego placu wróg rozmieścił trzy namioty. Jeden to ten, w którym przetrzymywany jest starszy, a dwa kolejne to miejsce kwaterunku raidersów, przy czym w jednym znajduje się siedziba główna szefa tej bandy. Nie radzę ci atakować frontalnie, gdyż siły wroga rozlokowane na tym placu są stosunkowo silne. Doradzam najpierw zacząć pacyfikować wrogów na obrzeżach obozu i spiralnie przemieszczać się w stronę środka. W jednym z budynków w środkowej części obozu znajdziesz więźnia - możesz ją uwolnić, ale klucz ma raiders, który krąży wokół namiotu, w którym przetrzymywany jest starszy. Uważaj również na alarmy, gdyż włączenie ich spowoduje wzmożoną aktywność w obozie, aczkolwiek włączenie alarmu może ci ułatwić pacyfikację wroga. Wystarczy tylko, byś zabarykadował się w domku, w którym przetrzymywana jest kobieta, i wszczął alarm, a następnie szybko zajął strategiczne pozycje przy wejściach. To jest idealne rozwiązanie, gdyż raidersi będą wbiegać tam jak na rzeź, natomiast jeśli nie będą się do tego kwapić, wysyłaj jednego z żołnierzy na wabia przodem i szybko wycofuj się do budynku. W ten sposób pozbędziesz się większości wrogów. Jeśli trupów w twoim pobliżu będzie wystarczająco dużo, możesz pokusić się o wyjście na plac i wyeliminowanie niedobitków. Nie zapomnij rozprawić się z przywódcą, niech wie, że nie popłaca jakikolwiek akt agresji przeciwko bractwu i jego sojusznikom. Jeśli wszyscy raidersi leżą pokotem, możesz udać się do namiotu, w którym przetrzymywany jest więzień i uwolnić go. Na tym kończy się twoja misja. Pamiętaj, jeśli przy okazji udało ci się uwolnić resztę jeńców, będzie to tylko na twoją korzyść. Odmaszerować!

Misja 3

Baczność! Zadanie, przed którym stoisz, nie należy do najłatwiejszych. Stoisz właśnie przed bazą wypadową raidersów i wierz mi, że jest bardzo dobrze broniona. Musisz wyeliminować raidersów, tym samym łamiąc ich hegemonię na tym terenie, oraz uzyskać przydatne informacje i uwolnić przetrzymywanych więźniów. Już na samym początku czeka cię ciężkie zadanie. O wejściu frontową bramą nawet nie masz co marzyć - musisz wybrać jedno z bocznych wejść. Doradzam to położone na wschodzie. Zaczaj się na zwiadowcę, który niebezpiecznie daleko wychodzi w teren. Z bezszelestnym usunięciem go nie powinno być najmniejszych proble-

mów - w końcu jesteś jednym z bractwa - najlepiej wyszkolonym zabójcą na tych pustkowiach. Dalej rozpraw się z pozostałymi raidersami, którzy siedzą przy ognisku i kawałek dalej na północ. Na północy w ruinach domu czai się kilku raidersów wyposażonych w AK-47. Wcale nie twierdzę, że jest ich łatwo podejść, jednak wierzę w ciebie. Postaraj się dotrzeć do przewróconego wraku samochodu i przez okno wyeliminować przynajmniej jednego lub dwóch z tych tchórzy. Następnie wyeliminuj kobietę za barykadą kawałek dalej na zachód i wejdź do środka, usuwając pozostałych przy życiu.

Możesz również zakraść się za barykadę, gdzie ukryta jest kobieta, i stamtąd prowadzić ostrzał budynku. Po uprzątnięciu terenu z tych raiderskich szumowin czas zabrać się za główne wejście. Nadal twierdzę, że wejście od południa jest co najmniej karkołomne, dlatego powinieneś się podkraść od strony wschodniej - tuż przy ścianie. Zanim zaczniesz ostrzał raidersa zaczajonego za barykadą przy wejściu, upewnij się, że jesteś dostatecznie blisko, by jedna, może dwie serie wyeliminowały go. Następnie szybko przemieść się za ową barykadę i stamtąd prowadź ostrzał raidersów znajdujących się za innymi podobnymi do tej. Powinieneś się szybko z tym uporać. Teraz czas na główne wejście. Uważaj, gdyż od razu czeka cię walka. Przemieść się jak najszybciej do namiotu po wschodniej stronie ulicy. Uważaj, gdyż koło wejścia jest wróg, jakby przygotowany na taką ewentualność. Podkradnij się do niego i nie miej litości. Hałas, jakiego narobisz swoim działaniem, sprowokuje patrole raidersów do zaatakowanie ciebie, na szczęście, dysponując osłoną namiotu, nie możesz mieć najmniejszych problemów z usunięciem ich. W tym samym budynku jest jeszcze więzienie. Podczołgaj się do worków. Ustaw tryb strzelania serią dla każdego z twoich wojowników, a następnie wstań. Jedna z przywódczyń tej bandy, którą tam zastaniesz w otoczeniu świty, będzie chciała coś powiedzieć. Jednak pamiętaj, że nie możesz mieć litości - przy walce z nią uważaj, by nie zranić więźnia. Odbierz jej klucz - będzie ci jeszcze potrzebny. Teraz wyeliminuj raidera przechadzającego się po dziedzińcu i biegiem do budynku po zachodniej stronie drogi. Tam prawdopodobnie zetkniesz się z niejakim Lukiem i jego kilkoma koleżkami. Z posiadanych przez nas informacji wynika, że potrafi się nieźle ukrywać, więc uważaj. Dalej czeka cię walka z wrogami, którzy zostali na zewnątrz. W tym celu radzę ci ustawić wojowników po obu wejściach znajdujących się w północno-zachodniej części tego namiotu i wciągnąć w pułapkę raidersów strzelając do nich - nawet jeśli byłbyś pewien, że nie trafisz, to wystarczy, aby wbiegli w pole ostrzału ukrytych żołnierzy. Teraz wyjdź północnym przejściem i zlikwiduj trzech wrogów w domku przed tobą. Z tego co wiadomo, jeden z nich powinien być w posiadaniu klucza. Nie zapomnij zabrać wszystkiego, co tylko się da. Z okna znajdującego się na zachodniej ścianie obserwuj ulicę, a najprawdopodobniej dostrzeżesz kolejnych wrogów. Gdy ich wyeliminujesz, otwórz kolejne drzwi, co z tego, że zamknięte, przecież masz klucz. Czasami wojownik nie może wykonywać ślepo rozkazów przełożonych. Porozmawiaj z Diesonem. Masz wrócić po niego, gdy nie będzie zagrożenia ze strony raidersów. Tylko nie zapomnij! Jeśli chcesz wszystko zrobić jak należy, to zabij raidersów przy wejściu zachodnim. Pamiętasz? My wybraliśmy wschodnie. Trudności mogą sprawić ci raidersi w okopie; wygrasz, jeśli weźmiesz ich z zaskoczenia. Na niemalże samym końcu obozu stoi budynek rzeźni, jak mniemam, z dwoma Brahimami w środku. Wypędź ich na pole po drugiej stronie budynku, a okaże się, że jest to pole... minowe. Jeśli nie masz sapera, to rozbrajaj miny strzelając do nich. Najlepiej do tego celu użyć shotgunów. Teraz tylko otwórz bramę za pomocą przełącznika znajdującego się w komórce. Klucz do niego miała raiderka, którą miałeś przyjemność spacyfikować. Wejdź po schodkach na pierwsze piętro budynku, tylko uważaj na wrogów za barykadami. Następnie dostań się do środka i wyeliminuj wszystkich stawiających opór. Teraz zejdź na parter. Tutaj czeka cię walka z przywódcą. Najlepiej od razu upaść na ziemię i podczołgać się od drugiej strony. Z chwilą wyeliminowania go możesz udać się po Diesona. Misja została zakończona sukcesem. Gratulacje. Teraz będziesz miał do wyboru dwie misje: Mecomb i Preoria. Na początek zajmijmy się misją w Macomb.

Misja 4 - Macomb

Spocznij! W tej misji będziesz miał do dyspozycji samochód - przyzwyczajaj się do niego, gdyż stanowi on główny środek lokomocji sił bractwa. Pierwsze, co musisz zrobić, to zapoznać się z prowadzeniem tego potwora. Bo to wcale nie jest takie proste (wsiadamy do niego poprzez kombinację: przytrzymania klawisza Ctrl i najechanie kursorem na pojazd). Mam nadzieję, że już opanowałeś tę sztukę, bo nie prowadzę szkółki dla niedzielnych kierowców. Do samochodu, marsz. Jedź przed siebie aż do bramy. Tu napotkasz opór ze strony wrogów zaczajonych w domkach po obu stronach drogi. Nie wychodź z samochodu - stanowi on doskonałą ochronę przed ogniem nieprzyjaciela. Po wyeliminowaniu zagrożenia wejdź do ruin domu. Znajdziesz tam przełącznik otwierający bramę. Uruchom go. Jedziemy dalej. Przed nami wataha zdziczałych psów obgryzających kości jakiegoś nieszczęśnika. Porozjeżdżaj je lub powystrzelaj. Przy zwłokach możesz znaleźć kilka ciekawych przedmiotów. Z dachów będą ostrzeliwać cię wrogowie. Rozwal ich z samochodu. Na dachu narożnego budynku w skrzynce znajdziesz między innymi klucz - potrzebny dalej do otworzenia komórki z przełącznikiem. Po drodze do bramy możesz rozprawić się z wrogami, jednak to nie jest twoim priorytetowym zadaniem. Pamiętaj, że masz dowieźć w jednym kawałku wóz do końca misji. Jak już mówiłem, musisz otworzyć komórkę i otworzyć bramę, jednak nie radzę ci wjeżdżać na hura do środka. Doradzam zostawienie wozu na zewnątrz i podkradnięcie się do barykady, za którą znajdują się dwaj twardziele. Jeden z bazooką, a drugi z plecakiem pełnym granatów. W budynku znajduje się jeszcze jeden z granatami. Otwórz bramę i jedź dalej. Spodziewaj się silnego ognia z budynku po lewej, dlatego oczyszczeniem go z wszelakich szumowin zajmij się przede wszystkim. Na budynku po prawej stronie jest negatywnie nastawiona ludność cywilna. Prawdopodobnie obrzuca cię kamieniami. Nie musisz ich zabijać, chyba że będą sprawiać problemy - liczę na twoje dobre intencje. Dalej po lewej stronie znajduje się budynek. Będzie on twoim ko-

lejnym celem. W holu czeka cię walka z raidersem. Za drzwiami kolejnych trzech. Najlepiej zajść ich z dwóch stron i wystrzelać jak kaczki, jednak ocenę sytuacji i realizację zadań pozostawiam tobie. Na pierwszym piętrze znajduje się przełącznik do bramy - uruchom go. Dalej kieruj się na zachód, ale uważaj na pole minowe... Z raportów wynika, że wróg nie powinien rozmieścić więcej niż pięć min. Jeśli ich nie zlokalizowałeś, zacznij strzelać z shotguna. Same się znajdą, a ty módl się, żeby nie koło ciebie. Oczywiście wróg zabezpieczył się na wypadek odkrycia pola minowego, dlatego doradzam wyeliminowanie najpierw wszystkich wrogich wartowników w budynkach po bokach. Szczególnie że niektórzy prawdopodobnie będą uzbrojeni w granaty, a to nie wpłynie pozytywnie na kondycję samochodu. Na skrzyżowaniu skręć na południe. Niestety, przełącznik do bramy znajduje się po drugiej stronie ogrodzenia i to pod silnym nadzorem wroga. Dlatego doradzam zwiadowcom podkraść się do zrujnowanego budynku opanowanego przez raidersów i wyeliminować ich jak najszybciej. Następnie otworzyć bramę i brutalnie wjechać do środka. Musisz jednak uważać na wroga na dachu budynku wysuniętego najdalej na południowy zachód, gdyż wszedł on w posiadanie bazooki. Pod silnym ostrzałem z pojazdu obrona wroga pęknie jak bańka mydlana. Najprawdopodobniej zginie przy tym kilku cywilów, ale pamiętaj - to wojna, a nie zabawa w podchody. Tu trzeba ponieść konsekwencję swoich czynów. Droga wolna, bracie. Możesz wracać do bazy.

Misja 5 - Preoria

Przed tobą poważne zadanie. Masz odnaleźć przynajmniej trzy baterie, i to w taki sposób, żeby nie odbiło się to na stosunkach bractwa z plemieniem. Pamiętaj, że ciągle potrzebni nam są nowi rekruci. Na początku porozmawiaj z wszystkimi ważnymi osobami w wiosce - głównie chodzi mi o szefa i szamana. Od nich pobierzesz kolejne dane przydatne w misji. Teraz zejdź na dół do opuszczonego bunkra, ale uważaj, pełno tam radioaktywnych skorpionów i innego typu robactwa. Wszystko inne - prócz skorpionów, których jad jest śmiertelnie trujący - masz w miarę możliwości eliminować ręcznie, za pomocą "rozrywacza". Najpierw idź do zachodniej części kompleksu. Przeszukaj półki. Znajdziesz tam żółtą kartę dostępu. Z nią udaj się do wschodniej części. Po drodze eliminuj szkodniki. Wiem, że nie jest to nazbyt wdzięczne zadanie, ale misja to misja - bez dyskusji. Przeszukuj wszystko w miarę możliwości. Za gabinetem z flagami jest pomieszczenie, które możesz otworzyć żółtym kluczem - zrób to. W jeden z szafek znajdziesz pierwszą baterię. Teraz udaj się do pomieszczenia z zamkniętymi drzwiami. Na ścianie jest przełącznik, który włącza zasilanie, a co gorsza, uruchamia wieżyczki strażnicze, które wychylają się z podłoża w mniej więcej pięciosekundowych fazach. To da ci szansę na podkradnięcie się jak najbliżej wejścia, a później szybki bieg na drugą stronę drzwi. Dalej uważaj, gdyż za kolejnym wejściem uwiły sobie gniazdko dwa skorpiony. Jeśli dysponujesz shotgunem, to niszcz je właśnie z tej broni. Jeśli nie, to strzelaj kilkoma żołnierzami naraz - grunt, by nie udało im się ciebie ukąsić. Tylko uważaj, do licha, na wieżyczkę położoną w północno-wschodnim końcu korytarza. Dlatego doradzam ci przebieżkę do drzwi naprzeciwko. Tam również będą dwa radioaktywne skorpiony. Teraz znów będziesz musiał przebiec do kolejnych drzwi położonych trochę dalej na północny wschód. W ten sposób dotrzesz do miejsca, z którego będziesz mógł przebyć ostatni kawałek drogi bez uszczerbku na zdrowiu. Teraz biegiem, biegiem, mówię, południowym korytarzem i odbić na północny wschód. To, co masz przed sobą, to ambulatorium. Znajdziesz w nim trochę przydatnych medykamentów. Po przeszukaniu pomieszczenia przebiegnij na drugą stronę korytarza, do sporego pomieszczenia ze stołem na środku. Tutaj czają się robale. Nie daj im szansy na atak. Podbiegnij i wykończ je nożem. Jak zapewne zauważyłeś, do tego pomieszczenia prowadzą kolejne drzwi. Tylko uważaj, w ciemnych miejscach zawsze czai się mnóstwo robactwa. Po oczyszczeniu sobie przejścia możesz iść dalej. W północnym pomieszczeniu znajduje się przełącznik - to dobra wiadomość. Zła to taka, że jest chroniony przez wieżyczkę strażniczą. Ja jednak doradzam ci udać się na południe. Koło śmietników skręć na zachód - taki ciemny korytarz. Zaatakuje cię skorpion, ale pod ścianą stoi szafka, a w niej kolejna bateria. Szafki możesz nie zauważyć, dlatego radzę ci się dobrze rozglądać. Teraz musisz się wrócić do miejsca, gdzie biegałeś od drzwi do drzwi, unikając obstrzału wieżyczki, i udać się na zachód - w nieodkrytą część kompleksu. Na jednej ze ścian będzie przełącznik - wciśnij go. Unieruchamia on wieżyczki. W narożnym pomieszczeniu w szafce znajdziesz M-16 i trochę amunicji. W kolejnym korytarzu czeka cię walka z robalami i skorpionami. Po walce nie pozostaje nic innego, jak zwiedzić nowo odkryte pomieszczenia - uważając na robactwo. Udać się do magazynu i przebij się przez robale. Jeśli zdarzyłoby się tak, że nie mógłbyś pokonać skorpionów w środku, to wycofaj się za drzwi. Przeważnie nie przechodzą dalej. W sypialni znajdziesz kilka użytecznych przedmiotów, tylko uważaj na zaminowane szafki. Wejdź teraz do "zielonego" pomieszczenia. Uważaj - jest tam kilka robali i jeden całkiem sporawy. Rozwal go seriami z dystansu, bo na pewno takie przerośnięcie odbiło się w negatywny sposób na jego ruchliwości. Za nim znajduje się szafka, a w niej trzecia z baterii. Możesz już wrócić do miejsca startu. Tylko uważaj na wieżyczki strażnicze. Na powierzchni porozmawiaj jeszcze z wodzem. Brawo, zdobyłeś tak cenione przez nas baterie. Możesz udać się na kwaterę.

Misja 6 - Qency

Baczność! Przed tobą kolejna misja ratunkowa. Twoim celem będzie burmistrz miasta Hillary Eastwood. Bractwu bardzo zależy na pokojowych stosunkach z tą mieściną, dlatego liczę na czystą i bezproblemową akcję. Dom, w którym przetrzymywana jest pani burmistrz, znajduje się na północ od punktu startowego. Ale musisz uważać, gdyż jest silnie broniony przez władców zwierząt. W tej misji będzie niemal niezbędny wojownik, który potrafi dobrze się skradać. Zakradnij się do werandy tego domu i sprzątnij władcę zwierząt, który tam stoi, ale uważaj, gdyż następny jest tuż koło alarmu, a nie chcesz chyba wywołać ogólnego zamieszania w mieście. W mieszkaniu są trzy małe szpony śmierci. Z nimi też musisz się ostrożnie obchodzić, gdyż są naprawdę niebezpieczne. Te bestie są tak szybkie, że w tym momencie twoje umiejętności bojowe są nazbyt małe, by udało ci się je wyeliminować w pojedynkę. Dlatego też ustaw naprzeciwko wejścia do domu swoich wojowników z AK-47 i z nastawionym trybem serii lub z shotgunami i amunicją zadającą zwiększone obrażenia (zielona). Następnie strzel lub narób hałasu, a młode szpony śmierci wybiegną na podwórze wprost pod ostrzał twoich karabinów maszynowych. Teraz niezwłocznie zabij władcę zwierząt czającego się koło alarmu. Jeszcze jednego znajdziesz śpiącego za kontuarem. Teraz masz dwie opcje: albo wchodzisz wojownikiem o wysokim współczynniku skradania (minimum 110%), albo wychodzisz z budynku i dostajesz się na dach po drabinie znajdującej się na wschodniej ścianie budynku. Jak widzisz, na dachu jest syrena, niestety nie możesz się tam jeszcze dostać. Teraz ostrożnie zejdź na pierwsze piętro i przez wyrwę w ścianie do pokoju, gdzie w progu stoi obserwujący schody i niespodziewający się niczego władca zwierząt. Zabij go, zanim dobiegnie do alarmu znajdującego się między łóżkami. Z trupa weź klucz i otwórz drzwi do celi pani burmistrz. Prócz nowych zadań dostaniesz również klucz do syreny na dachu - wyłącz ją niezwłocznie i zajmij się wykonywaniem kolejnych partii misji. Dalej na północ jest fabryka, w której musisz pozbyć się najeźdźców bez niszczenia maszyn. Możesz spokojnie wejść po schodach na pierwsze piętro, bo tu prawdopodobnie nie będzie nikogo. Oporu spodziewaj się dopiero na parterze. Przede wszystkim pamiętaj, by cały czas się ukrywać, gdyż kobieta, która chodzi po tej hali, dysponuje zapalnikiem do ładunków wybuchowych podłożonych pod maszynerię. Teraz wyłącz światło przełącznikiem znajdującym się na ścianie i ustaw kilku wojowników tak, aby w chwili gdy kobieta zatrzyma się koło maszyny znajdującej się najbliżej ciebie, mieć pewność, iż nie spudłują. Ważne jest, aby zginęła po pierwszej serii. Opcjonalnie możesz strzelić snajperem w głowę. Celny strzał powinien powalić ją na ziemię. Teraz niezwłocznie podziel swoich żołnierzy na dwie grupy i zaatakuj równocześnie obie barykady. Jeśli masz ludzi z shotgunami, to powinieneś zabić ich po najdalej dwóch strzałach. Teraz pozostaje tylko rozbrojenie ładunków wybuchowych. Wiem, że nie jest to najprostsze zadanie, ale musi ci się udać. Teraz czas odbić córkę pani burmistrz. W tym celu udaj się do gmachu sądu - leży w głębi miasta, niedaleko fabryki. Tu musisz wykazać się równie dużą ostrożnością, co i w przypadku odbijania fabryki. Nawet nie próbuj podchodzić do głównego wejścia, doradzam ci podkradnięcie się pod osłoną wraków samochodów do drabinki, tam wyeliminowanie przechadzającego się strażnika i szybkie wejście na dach. Jeśli wszystko dobrze się ułoży, to kolejny strażnik - na dachu, powinien stać do ciebie tyłem lub bokiem. Wykorzystaj ten moment zaskoczenia i wyeliminuj go z gry. Teraz musisz oczyścić dach z pozostałych strażników, a następnie, gdy większość twojej grupy uderzeniowej znajdzie się na nim, uwinąć się z władcami zwierząt chodzącymi poniżej po ulicy. Rozmieść teraz wojowników nad głównym wejściem, a jednym po prostu przejdź przez nie. Zacznij strzelać do pierwszego celu, jaki namierzysz, a następnie wybiegnij z budynku. Przynęta została złapana. Wybiegnie za tobą dorosły szpon śmierci i prawdopodobnie jakiś strażnik, wprost pod ogień grupy znajdującej się nad wejściem. Jeśli zdarzyłoby się, iż szpon śmierci nie padnie, to po prostu poganiaj się z nim po ulicy, byleby tylko nie wychodzić z zasięgu reszty oddziału. Prawdopodobnie w tej całej szamotaninie wezmą udział psy, które niewiadomo skąd przybiegną. Tym lepiej, nie będziesz musiał się później o nie martwić. W gmachu sądu jest jeszcze trzech śpiących strażników, w pokoju za celą, w której znajduje się córka burmistrza. Nie strzelaj do nich, bo się wszyscy pobudzą, po prostu wyeliminuj ich podczas snu. Teraz uwolnij więźnia. Następne, co musisz zrobić, to udać się do koszar policji, aby uwolnić weterana, ale uważaj, jeśli narobisz za dużo hałasu, zakładnik zginie. Dlatego radzę ci pierwszą część odbijania wykonać w pojedynkę zwiadowcą. Zakradnij się do głównego budynku. Tu będziesz musiał zabić władcę zwierząt, a następnie szybko wbiec po schodach. Od razu skieruj się na tył budynku, gdzie pod muszką herszta tej bandy będzie więzień. Nie zadawaj pytań, po prostu usuń wroga i zabij pozostałych przy życiu strażników na dachu. Możesz porozmawiać z uwolnionym przed chwilą żołnierzem. Na dziedzińcu czeka cię walka z trzema młodymi szponami śmierci, ale zawsze możesz jej uniknąć. Teraz nie pozostaje ci nic innego, jak udać się do pani burmistrz i powiadomić o wykonanym zadaniu. Oczywiście możesz zwiedzić takie miejsca, jak kościółek, dom uciech lub stację, jednak nie to stanowiło twój główny cel.

Misja 7

Baczność. Ta misja do łatwych zdecydowanie nie należy. Twoim głównym celem jest wdarcie się do obozu władców zwierząt i wyeliminowanie ich przywódcy. Wejścia do podziemnego kompleksu są bardzo dobrze strzeżone, dlatego polecam ci wpierw okrążenie obozu i uprzątnięcie wrogów ukrytych za barykadami. Dopiero teraz udajcie się przez główną bramę. Muszę was ostrzec, gdyż w chwili gdy zejdziecie po schodach prowadzących do podziemnej bazy, zacznie się wojna. Tu nie będzie miejsca na jakąkolwiek taktykę. Po prostu musicie przełamać opór wroga, a następnie sukcesywnie przemieszczać się na północ, aż do zejścia do niższych poziomów. Teraz uważaj, gdyż więzienie, do którego dotrzesz, jest również bardzo dobrze strzeżone. Kawałek dalej będzie większe pomieszczenie z olbrzymią klatką. Po obu stronach wejścia są wrogowie, dlatego nie szarżuj zbyt gwałtownie. W klatce jest przywódca wszystkich szponów śmierci. Gdy go uwolnisz, rozpocznie on krucjatę przeciwko pozostałym przy życiu władcom zwierząt. Prawdopodobnie, jeśli tylko dasz mu wolną rękę, to zabije również przywódcę. Tobie nie pozostaje nic innego, jak rozprawić się z niedobitkami i pozbierać sprzęt, a następnie udać się do punktu startowego.

Misja 8 - St. Luis

Jest to pierwsza misja z mutantami, dlatego też radzę ci zabrać ze sobą wojownika o dużym współczynniku posługiwania się ciężkimi karabinami, gdyż bardzo się tu przyda. Mamy również do dyspozycji pojazd opancerzony, którym będzie trzeba przetransportować oblężonych kolegów z bractwa. Pierwsze stanowisko mutantów znajduje się tuż za prowizorycznym mostkiem. Dwóch za barykadą, kolejny za barykadą w kształcie litery "u". Jak donoszą specjaliści, mutanci nie będą przemieszczać się z zajmowanych pozycji, chyba że ich uzbrojenie zmusi ich do walki w zwarciu. Po wyeliminowaniu ich możesz spokojnie podjechać tam transporterem, a następnie dalej do przewężenia między ścianami wąwozu. Tutaj uważaj, gdyż mutanci zastawili tam pułapkę. Jeden z bazooką może skutecznie uprzykrzyć życie nam i bardzo nadwątlić wytrzymałość pojazdu. Gdy uporamy się z mutantami, zobaczymy pozostałości po naszych kompanach. Pozbieraj z nich ekwipunek i udaj się dalej. Jak widzisz, w obu budkach strażniczych są mutanci, a środek jest zaminowany. Mutantów musisz wywabić z budek, najlepiej strzelając do nich i znikając im z oczu. Co do pola minowego, to albo rozbrajaj, albo używaj shotguna na ślepo. Kolejny most jest również częściowo zaminowany, dlatego należy zachować maksymalną ostrożność. Teraz musicie uważać. Za barykadą są kolejni dwaj mutanci z bazookami. Najlepiej podkraść się tuż do barykady i równocześnie wstać wszystkimi - równoczesna seria powinna zmieść mutantów. Dalej musimy skręcić na południe. Tutaj również czeka nas zasadzka, ale spokojnie, jak już mówiłem, z mutantów snajperzy są żadni, więc jeśli oberwiesz, to będą to tylko przypadkowe trafienia. Teraz ostrożnie, gdyż zbliżamy się do fortyfikacji obronnych mutantów. Przede wszystkim trzeba uważać na rozsiane gdzieniegdzie miny. Następnie wkraść się do okopu i spokojnie oczyścić jego wschodnią część, tak aby nasz pojazd opancerzony mógł spokojnie przejechać na północ. Jeśli dopisze wam szczęście, przy jednym z mutantów znajdziecie browninga - jedną z najlepszych dostępnych w grze broni. Ostatnie stanowisko wroga, jakie musicie zlikwidować, jest za wałem na północy. Zabijcie mutanta z bazooką i droga wolna. Teraz musicie doprowadzić w tamto miejsce transporter, a następnie przy wale odbić na wschód.

Ślady walki i zniszczony hamer doprowadzą was do okopu, w którym broni się pozostała przy życiu część grupy uderzeniowej. Poproszą o leczenie. Zrób to, a następnie podjedź tam transporterem, gdy już wsiądą, możesz wrócić do punktu startu. Misja została wykonana. Pamiętaj, że nie musisz zabijać wszystkim mutantów, wręcz przeciwnie - nie wdawaj się w żadne niepotrzebne dodatkowe walki.

Misja 9 - Jefferson

Baczność, ta misja również do prostych nie należy. Masz tu do dyspozycji samochód. Niestety, jest on dwuosobowy, za to diablo szybki. Przejdź do budynku po prawej. Uważaj, gdyż wyłom w murze jest zaminowany podwójnie, tak samo zresztą jak drzwi na zewnątrz i kuferek. Na pierwszym piętrze są dwaj mutanci. Obaj za barykadami. Zniszcz ich. Twoim celem są mutanci na dachu. Jeden z bazooką, a drugi z ciężkim karabinem. Najlepiej podkraść się do nich i wykończyć równoczesną serią kilku wojowników lub pokazać im się: wychylić się ze swojej kryjówki i natychmiast schować. Przy odrobinie szczęścia mutant z wyrzutnią rakiet strzeli sobie pod nogi. Gdy ich wyeliminujesz, zajmij ich miejsce, snajper zacznie strzelać do mutanta w budce strażniczej. Jeśli go nie zabije, to przynajmniej zmusi do ukucnięcia, co umożliwi podczołganie się i wyeliminowanie go z bliskiej odległości. Na dachu stacji kolejowej również będziesz miał do czynienia z mutantami, dlatego zanim ruszysz samochodem, warto będzie pozbyć się ich. W sumie na dachu będzie ich 3. Poza tym znajdziesz tam trochę użytecznego sprzętu. Teraz możesz jechać dalej. W budynku położonym przy południowej części drogi są trzej mutanci. Ich również musisz wyeliminować. Uważaj jednak, gdyż podejście od zachodniej strony - strony drzwi - może być niebezpieczne. Są tam porozrzucane miny. Prawdopodobnie strzelanina, w jaką się wdasz w domku, sprowadzi ci na głowę patrol kolejnych trzech mutantów. Dlatego właśnie doradzam ci, abyś wsiadł dwoma wojownikami o dużej sile ognia do samochodu i wyjechał im na spotkanie (staraj się rozjeżdżać mutantów, a nie dasz im czasu na strzelanie do ciebie, gdyż będą uciekać). Kawałek dalej po północnej stronie znajduje się pierwszy z generatorów. Broni go dwóch wrogów, co jednak nie powinno stanowić nazbyt dużego problemu dla twojego snajpera i szturmowców. Zniszcz generator. Teraz masz wybór. Albo przedostaniesz się na skróty koło zachodniej ściany ogrodzenia, kierując się na północ, ale prawdopodobnie nie przeciśniesz się tam samochodem, albo pojedziesz dalej jak ulica prowadzi, ale tu czeka cię poważna walka ze zmasowanymi siłami wroga zaczajonymi za barykadami. Osobiście polecam i jeden i drugi sposób, w zależności od tego, czy liczy się dla ciebie czas, czy raczej walka. Wróćmy jednak do głównego wątku. Kieruj się teraz na zachód. Uważaj - pas zieleni oddzielający oba pasy drogi jest fragmentarycznie zaminowany, szczególnie w jego końcowym odcinku, tam gdzie droga skręca na północ. Dalej na zachodzie jest kolejna siłownia i kolejny generator. Akurat tutaj nie powinieneś mieć problemu z oporem ze strony mutantów - wystarczy być sprytnym. Ustaw swojego snajpera tak, aby w zasięgu miał wieżyczkę strażniczą i mógł do niej skutecznie strzelać. Następnie dwóch szturmowców ustaw po obu jego stronach (tylko nie w jednej linii; pamiętaj, aby nigdy nie ustawiać wojowników w jednej linii). Teraz wystarczy tylko strzelić w wieżyczkę, a mutanci sami wybiegną ci na spotkanie. Teraz nie pozostało ci nic innego, jak rozwalić generator. Następną partię misji doradzam wykonać bez użycia samochodu. Przejdź do budynku znajdującego się na północny wschód od generatora. Uważaj, mostek jest zaminowany. Na pierwszym piętrze jest mutant z bazooką - wyeliminuj go. Teraz kieruj się na wschód. Spodziewaj się dwóch mutantów za barykadą koło ogrodzonego terenu. Jednego za północną barykadą i kolejnego z bazooką za barykadą dalej na wschód. Najlepiej zabijać ich, podchodząc blisko i strzelając z ciężkiej broni, jednak wpierw musisz zmusić ich snajperem do tego, żeby się położyli za barykadami - znacznie ułatwi ci to pracę. Teraz musisz kierować się na północ. Dotarłeś do głównego obozu mutantów. Tutaj nie ma żadnej dobrej metody na zabijanie, dlatego że wrogów jest wszędzie pełno. Najlepiej, jak już mówiłem, strzelać do nich snajperem, a jak będą podbiegać lub ukrywać się, eliminować ich szturmowcami. Na terenie kompleksu znajdziesz ostatni generator. W jednej ze skrzynek będzie zbroja środowiskowa. Gdy zniszczysz generator, otworzy się brama. Teraz musisz tylko zabić przywódcę mutantów i porozmawiać z naukowcem w środku (nie rozwalaj laboratorium). Punkt docelowy, z którego możesz udać się do bazy, znajduje się na tyłach laboratorium.

Misja 10 - Osceolla

Nikomu z bractwa nie życzę wykonywania takich misji, ale niestety miałeś pecha i musisz stawić czoło zagrożeniu. To misja szturmowa, więc nie ma tu miejsca na *jakąkolwiek finezję - musisz działać.* W budynku na zachód, do którego radzę ci się udać, znajdują się mutanci. Tylko trzech, ale jeśli będziesz zwlekał, to przyjdzie ci walczyć z siedmioma, gdyż zaraz przybiegną następni. W budynku tym znajdziesz trochę amunicji do browninga - przyda się. Teraz musisz oczyścić przedpole z mutantów, którzy łażą jak bezpańskie psy - prawdopodobnie strzelanina i tak ich ściągnie w miejsce twojego aktualnego pobytu, więc nawet nie będziesz musiał ich szukać. W domku na północy jest jeden mutant, ale tu również przybiegnie wsparcie, jeśli tylko zaczniesz strzelać - a strzelać musisz... Jeśli już wyeliminowałeś zwiadowców, czas na bazę. Można dostać się do niej dwoma wejściami - oba dobrze strzeżone przez mutantów w fioletowych zbrojach. To elita - zresztą dowiesz się o tym, w chwili gdy zaczniesz strzelać. Nie doradzam liczyć na potęgę twoich zbroi środowiskowych, a raczej na wprawne oko snajpera, gdyż mutanty mają zakaz opuszczania swoich pozycji, co da ci szansę zabicia ich z dystansu. Tak musisz oczyścić oba wejścia. Teraz teren bazy. Łatwiej mi powiedzieć, gdzie nie ma mutantów, niż gdzie są, dlatego powiem ci tylko, że jeśli spodziewasz się gdzieś ukrytego wroga - jakaś barykada czy domek lub nawet dogodna pozycja strzelecka - z całą pewnością wróg tam będzie się znajdował. Jedno, co może ci pomóc, to snajper, gdyż naprawdę mutanci są bardzo ograniczeni i raczej nie podbiegną po to, żeby mieć większą szansę trafienia. Dodatkową pomocą mogą być różnorakie zbiorniki z paliwem znajdujące się na terenie bazy. Twoim celem są schody prowadzące do podziemnego kompleksu, ale radzę wybrać te znajdujące się w północnej części obozu. Zejdź po nich. W pierwszym pomieszczeniu znajdziesz rannego mutanta, który opowie ci, co się stało. Zabierz od niego taśmę - przyda się. Teraz udaj się do pomieszczenia z kontuarem - tutaj będziesz walczył z czterema mutantami: dwa za kontuarem, jeden koło drzwi (ma miotacz płomieni) i kolejny luźno wałęsający się po pomieszczeniu. Teraz otwórz drzwi i zabij zbuntowanego członka bractwa, który był przywódcą mutantów. To wszystko, misja została zakończona, a ty możesz udać się do punktu startowego.

Misja 11 - Kansas City

Weź na tę misję jak najwięcej szturmowców, gdyż jest to misja obronna. Ważne: musisz działać bardzo szybko. Rozmieść szturmowców po równo przy każdym z wejść do miasteczka. Po niedługim czasie mutanci zaatakują równocześnie wszystkie trzy wejścia. Ten szturm odeprzesz. Teraz przenieś szturmowców do północnego wejścia - tu nastąpi kolejny bardzo silny atak, a następnie do wejścia wschodniego - tutaj też będzie ciężko. W międzyczasie możesz spodziewać się samobójczych rajdów co poniektórych mutantów, ale nie będą one nazbyt kłopotliwe. Teraz musisz zabić przywódców tej bandy. Najlepiej zrobić to przy użyciu browninga lub miniguna - ważne, abyś miał większą siłę ognia niż wrogowie. Dowódców jest trzech i każdy znajduje się w osobnym namiocie ze świtą. Kompleks namiotów znajduje się na południowym wschodzie. W namiotach znajdziesz trochę użytecznego ekwipunku, między innymi najlepszy shotgun - pancor jackhamera. Po wykonaniu misji wystarczy, że porozmawiasz z przywódcą ghuli i możesz udać się do wyjścia.

Misja 12

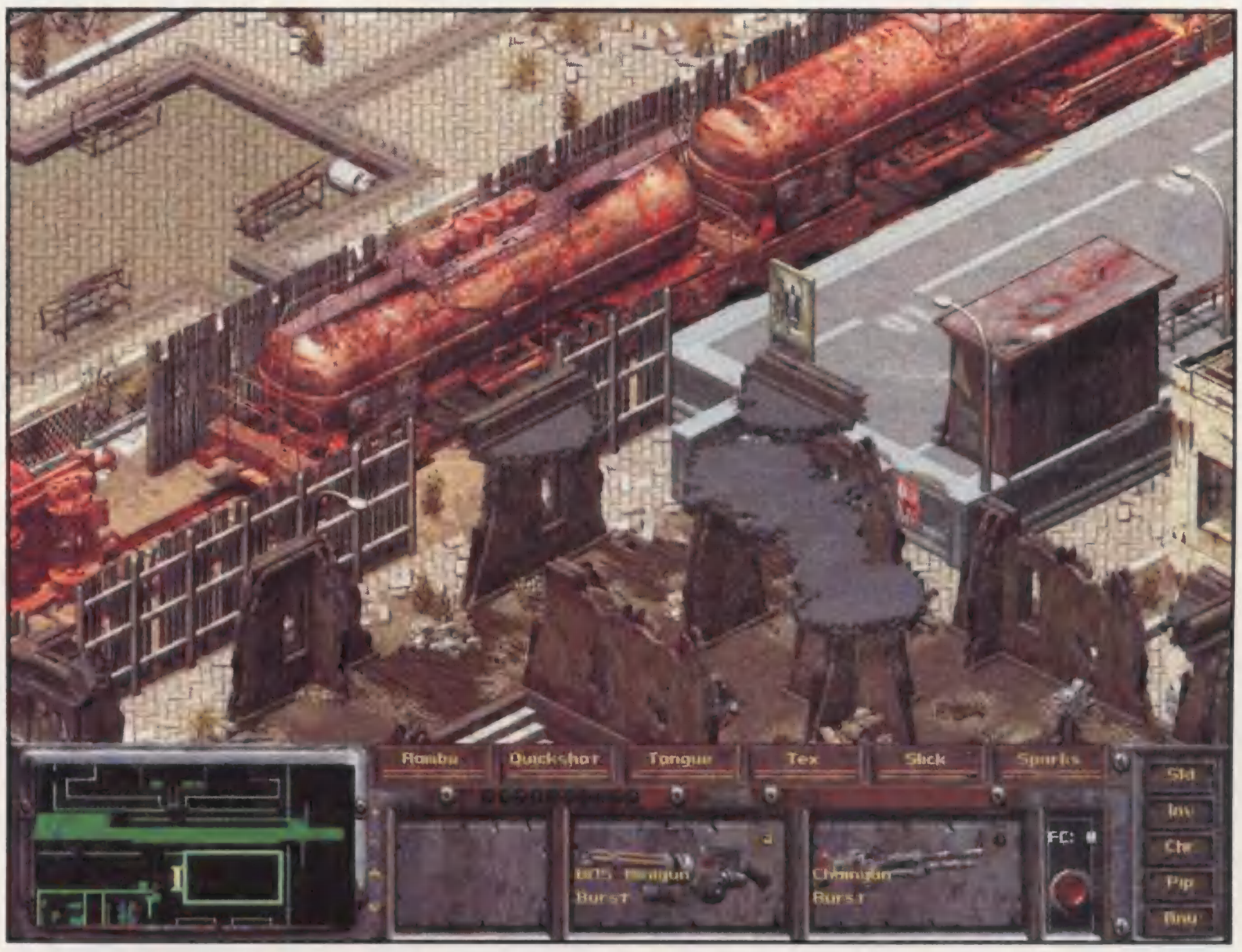
To misja typowo zwiadowcza, chodź nie twierdzę, że nie będziesz musiał walczyć. Twoim głównym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby części robota, oraz jeśli tylko będzie to możliwe rekrutować nowego mechanika. Pierwszą część robota ma niejaki Juan, którego sklep znajduje się we wschodniej części miasta. Po drugą musisz udać się do barmana Nika, nazywanego wściekłym - tu akurat nie będziesz mógł kupić części, tylko ją wygrać, dlatego przydałby się ktoś z wysokim współczynnikiem hazardu. Po kolejną część musimy udać się do burmistrza, niestety tu nic za darmo, będziemy musieli wykonać misję, żeby dostać część robota należącą do burmistrza. Misja bagatelnie prosta - wykończyć wszystkich reaversów. Ich obóz znajduje się w północno-zachodniej części mapy. Powiem szczerze, pomimo bardzo dobrej broni, jaką dysponują, wystarczy mieć miniguny, aby nie było z nimi najmniejszych problemów. Wystarczy tylko przyczaić się przy płocie i wychylać się, zabijając kilku, a następnie ukrywać i leczyć. Gdy zabijemy wszystkich reaversów - również tych w domku, skąd możemy wziąć kolejną część robota - będziemy mogli udać się do burmistrza po odbiór kolejnej części. Natomiast jeśli chcemy rekrutować panią mechanik - znajduje się w południowo-zachodniej części miasta - wystarczy tylko wyleczyć jej ojca.

Misja 13 - Cold water

Mamy do odzyskania skradziony sprzęt bractwa, dlatego trzeba udać się w pościg za złodziejami. Udajemy się do budynku kasyna. Za barykadą na parterze, koło schodów, znajdziemy 2 złodziei - zabij ich. Udaj się schodami na pierwsze piętro. Trzech złodziei czai się między kolumnami w pasażu, którym musimy przejść dalej. Teraz musisz zwiedzić kasyno. Przy drugim wejściu - taki sam pasaż - jest kolejnych trzech złodziei. Dalej są prywatne pokoje, w jednym z nich - tym ze skrzyniami - znajduje się złodziej, zabij go. Teraz czas oczyścić piętro drugie. Na korytarzu na zachód od ciebie będzie przechadzało się trzech złodziei. Jeśli będziesz działał z zaskoczenia, to nawet nie zorientują się w sytuacji i szybko padną. Natomiast trochę problemu mogą przysporzyć kolejni trzej poukrywani za barykadą, ale jeśli uderzysz szybko i będzie to zmasowany atak, nie będą w stanie pozbierać się. Udaj się teraz na piętro trzecie. Idź przed siebie. W wąskim korytarzu czeka cię walka z trzema złodziejami - jeden z nich ma zbroję wspomaganą - wyeliminuj ich i zabierz zbroję. Dalej kieruj się tym korytarzem, aż wyjdziesz na wolną przestrzeń. Nad tobą jest snajper, ale nie powinien sprawić problemu, w przeciwieństwie do pola minowego, które rozciąga się przed tobą. Naprawdę piekielnie ciężko jest zauważyć miny, dlatego doradzam jak największą ostrożność i strzelanie na ślepo. Jeśli uda ci się oczyścić teren pola minowego, to możesz zająć się drugim snajperem siedzącym na kolejnym budynku. Teraz udaj się na wschód aż do wejścia do budynku. Tutaj będziesz zmuszony walczyć ze złodziejami, a jeden będzie posiadał zbroję wspomaganą. Dlatego najlepiej osłabić go, strzelając z ciężkiej broni z progu. Trzeba koniecznie zabić jego kompana, a później zakraść się tam zwiadowcą i dokończyć dzieła zniszczenia. Teraz idź korytarzem. Za barykadą będziesz musiał zabić kolejnych trzech. Dochodzisz do głównej sali, w której znajduje się przywódca tej zdziczałej bandy. Nie miej dla niego litości i pokaż, jak kończą ci, którzy zadzierają z bractwem lub, co gorsza, zdradzają je. Po walce nie zapomnij zabrać wszystkich trzech zbroi wspomaganych i tyle ekwipunku wroga, ile się tylko da. Możesz udać się do punktu odpraw.

Misja 14 - Great Band

Pierwsza misja przeciw robotom. Nie twierdzę, że prosta, ale jeśli masz tylko broń laserową, powinno być znacznie łatwiej. Pierwsze, co musisz zrobić, to przebić się jakoś przez silną obstawę robotów w tej części miasta. Ustaw gości z ciężką bronią koło wraku samochodu, a snajperem zacznij strzelać do pierwszego widocznego wroga. Spowoduje to zwabienie w pułapkę kolejnego robota, który szybko podbiegnie do miejsca, w którym stał snajper (ty oczywiście musisz go stamtąd zabrać) wprost pod ogień naszych szturmowców. Teraz możesz przesunąć się za pierwszą barykadę i z broni laserowej wybić pozostałe cztery roboty. Jeśli nie masz broni laserowej, to bardzo dobrym rozwiązaniem będzie browning. W budynku po zachodniej stronie ulicy znajduje się przycisk otwierający bramę. Przejdź przez nią, ale uważaj na dwa roboty patrolujące tę okolicę. Dalej udajemy się na północ - tutaj również czeka cię walka. Po zachodniej stronie ulicy jest budynek. Wejdź do niego ostrożnie. Są w nim trzy roboty strażnicze strzelające z broni laserowej. Piekielnie mocne, ale możesz je zabić albo z bliskiej odległości z shotguna, albo seriami z browninga - tylko uważaj, żeby nie dopuścić do sytuacji, w której trzy będą strzelać w jednego wojownika. W malutkim budynku przylegającym niemal do hali, w której walczyłeś, znajduje się Mike - możesz otworzyć drzwi i pogadać z nim. Zejście do kanałów w tym pomieszczeniu nie jest godne uwagi, gdyż wyprowadza cię do wyschniętego kanału rzecznego. Zajmijmy się jednak fabryką na północy. Są w niej dwie ładowarki i dwa roboty podobne do tych, z którymi walczyliśmy ostatnio. Najlepiej wejść na dach i stamtąd powybijać ich z browninga. Nie powinno być z tym najmniejszego problemu. Jeśli zdarzyłoby się jednak, że nie poszłoby ci tak łatwo, to ustaw szturmowców przed wejściem w szyku bojowym i teraz na pewno nie będzie żadnych problemów. Udaj się na wysypisko. Na jego terenie znajduje się osiem robotów, dlatego doradzam ostrożność i browninga... w tej fazie gry to naprawdę niesamowicie skuteczna broń. Po uprzątnięciu śmietnika ;) udaj się przez most do drugiej części kompleksu. Otwórz furtkę i szybko schowaj się za pierwszą lepszą przeszkodą. Znajdują się tutaj cztery roboty. Dwa za barykadą na tyle i dwa w połowie drogi. Taktyka na nich - jak wyżej - eliminacja za pomocą browninga przy wspomaganiu z broni laserowej. Teraz musisz udać się do głównego budynku fabryki. Na jej terenie lub w pobliżu czeka cię walka z ładowarkami - będzie ich sześć oraz jeden humanoidalny robot. Nie wydaje mi się jednak, aby ładowarki sprawiły wyjątkowo sporo problemu. Są powolne i nie strzelają. Kieruj się na zachód. W magazynie, na którego ścianie jest przełącznik, znajduje się przywalony czymś czteronożny robot. Wykończ go jak najszybciej, bo, wierz mi, nie chciałbyś go spotkać w pełni sił (przynajmniej teraz). Wciśnij przełącznik, który otworzy furtkę. (Mam nadzieję, że nie skończyła ci się amunicja do browninga, jeśli tak, to na wschodzie leży ciało mutanta i tam 50 pocisków do tej broni.) Walka z trzema robotami, z których jeden ma miniguna, do najłatwiejszych nie należy, dlatego kryj się za barykadami i staraj się rozwalać roboty po kolei. Teraz przejdź na północ i usuń barykadę na zachodzie. Tam czeka cię walka jeszcze z dwoma robotami - jeden humanoidalny, a drugi to ładowarka. Misja została wykonana. Gratulacje, możesz udać się na zasłużony odpoczynek.



Misja 15 - Newton

Jest to misja ratunkowa. Musisz uwolnić i eskortować do punktu startu czterech ważnych dygnitarzy reaversów i ponadto zdobyć prototyp broni. Kroki swe skieruj najpierw na południowy wschód. Jest tam zniszczony czołg. Dobrze by było, gdybyś miał mechanika w drużynie, który naprawiłby go - ułatwiłoby to wykonywanie zadania. Wejdź na dach budynku na północ od czołgu - nieopodal jest drabina. Tam będziesz musiał zabić dwa pająkowate roboty, a następnie ukrytego za barykadą kolejnego robota. Teraz przejdź przez most wiszący nad ulicą - tutaj czeka cię walka z kolejnym robo-pająkiem.

W głównej sali znajduje się pierwszy z dygnitarzy. Po wielce wzruszającej przemowie oddeleguj panią do punktu startu. Teraz możesz wsiąść do czołgu. Przeciśnij się nim między ścianą fabryki a ogrodzeniem, kierując się na południe. Pamiętaj, że nie musisz rozwalać wszystkich robotów, gdyż nie to jest celem misji. Możesz udać się teraz na teren starej fabryki - południowy wschód. Tam czeka cię walka z pająkami. W fabryce nuke-coli znajduje się kolejny dygnitarz. Jego też odstaw na miejsce startu. Pamiętaj, że możesz eskortować tylko jednego dygnitarza na raz. Następnie udaj się na zachód do kwatery głównej reaversów i tam zabierz kolejnego vipa - tym razem jest to główny naukowiec. W sejfie stojącym obok niego znajduje się prototyp broni elektrycznej - zabierz go koniecznie, gdyż to też jest celem misji. Jeśli nie będzie chciał go oddać lub, co gorsza, pójść z tobą, to pewnie dlatego, iż wpierw będziesz musiał odeskortować trzeciego z reaversów, który znajduje się na północ od twojej pozycji. Dom poznasz po tym, że na parterze będą dwie wieżyczki strażnicze, które świetnie niszczy się z czołgu. Na pierwszym piętrze jest niebezpiecznie, gdyż droga jest zaminowana. Strzel kilka razy z shotguna we wszystkich kierunkach, a powinieneś ją oczyścić. Ostatni z dygnitarzy znajduje się w narożnym pomieszczeniu. Uwolnij go i dostarcz do punktu odpraw. Gratulacje. Misja została wykonana szybko i sprawnie.

Misja 16 - Canyon City

Ta misja polega na zniszczeniu źródeł energii zasilających ten ośrodek. Pierwsze, co musisz zrobić, to zniszczyć wszystkie roboty w północno-wschodniej uliczce. Idealnie do tego celu służy prototyp broni, który uzyskałeś po wykonaniu wcześniejszej misji. Przy jednym z robotów znajdziesz gaus pistol - niby to tylko pistolet, ale ma bajeczny zasięg - daj go snajperowi. Otwórz furtkę i wejdź na ogrodzony teren. Uważaj na pajęcze roboty, gdyż uwielbiają wyskakiwać spod ziemi. Musisz koniecznie zająć wieżyczkę strażniczą, a na niej ustawić snajperów lub tych, którzy mają karabiny laserowe. Poczekaj, niech wystrzelają wszystko, co tylko mogą, a przede wszystkim wieżyczki z rakietami i roboty na północy. To naprawdę bardzo ważne. Teraz dostań się do budynku na północy i zniszcz wszystkie roboty, czyli dwa pajęczaki, które od razu cię zaatakują, robot czołg, który jeździ po korytarzu, koniecznie humanoidalnego robota, który stoi w jednym z pomieszczeń. Ma on przy sobie bardzo dobry laserowy minigun - daj go największemu twardzielowi (najlepiej gdyby był to mutant). W południowym pomieszczeniu jest czteronożny robot. Ten niestety jest w świetnej formie, ale nie powinieneś mieć problemu, gdy będziesz się leczył. Teraz oczyść pierwsze piętro i włączaj terminale, a dowiesz się bardzo cennych informacji. Następnie przejdź na zachodnią stronę miasta. Tutaj zdecydowanie opór nie będzie tak wielki, jak po stornie wschodniej. Musisz sobie oczyścić pomieszczenia, w których znajdują się kondensatory energii, które musisz zniszczyć. Jeśli już to wykonasz, ustaw koło każdego z nich jednego ze swoich wojowników. Niestety, jak pewnie zdążyłeś się już przekonać, pierońskwa ulegają samonaprawie, jeśli je rozwalisz, a że myśl ludzka silnie abstrakcyjną jest, to przetestuj je pod kątem równoczesnego rozwalenia. To właśnie jest klucz do sukcesu. Nawet jeśli zniszczyłeś pięć, a jeden w tym czasie działa, to energia, jaką wytwarza, wystarczy do samonaprawienia reszty, dlatego muszą być zniszczone wszystkie w tym samym czasie - spowoduje to brak energii i niemożność samonaprawy. Misja wykonana - gratulacje. Na koniec mała porada. Wieżyczki, które zniszczyłeś strzelając rakietami, są niesamowicie dobrym źródłem dochodów. Każda przechowuje około 115 rakiet, co pozwala naprawdę nieźle dorobić i kupić ulepszone modele zbroi wspomaganych.

Misja 17 - Buena Vista

Tą misję będziesz zmuszony wykonać bez użycia podręcznych mapek. Nie jest to ni łatwe, ni przyjemne, ale niestety konieczne. Na południu jest wejście do zagrody z robotami - zniszcz je (pamiętaj, że w tej misji musisz zniszczyć jak najwięcej robotów). Idź na zachód. Przekrocz błotnistą rzeczkę i zniszcz wyskakujące z ziemi roboty. Przejdź przez mostek i dalej na zachód, a następnie na południe. W budynku będą trzy roboty, które od razu cię ostrzelają, jednak możesz wykorzystać przewagę liczebną i wyeliminować je bardzo szybko. Idź dalej na południe. Po drodze uważaj na wyskakujące z ziemi pajęczaki. Rozwalaj je z nowego minigunа. Dalej w ruinach domu i w okopie za nim zniszcz roboty. W ostatnim okopie na południu są dwa roboty. To zadanie dla naszego zwiadowcy, który wyposażony w amunicję pancor jackhamera i amunicję emp powinien zniszczyć je bez najmniejszego problemu. W okopie znajduje się terminal otwierający przejście. Otwórz go i... stań twarzą w twarz z Behemotem - największym robotem, z jakim przyjdzie ci walczyć. Bydlę jest tak piekielnie wytrzymałe i dobrze uzbrojone, że ubicie go stanowić będzie nie lada trudność. Słabiej opancerzonych wojowników ustaw jak najdalej od niego, a tych w zbrojach wspomaganych wysuń naprzód i walcz z nim. Jeśli uda ci się ta sztuka, to wejdź na teren kompleksu... *Pamiętaj, aby nie walczyć z robotami w przejściach, bo je zablokują*, co będzie stanowić olbrzymi problem, może jeszcze nie w tej misji, ale w ostatniej to będzie zmora. Teraz rozwal wszystkie roboty na zewnątrz i uruchom kolejny terminal. Jest tam zejście do bunkra z wieżyczką strzelającą z rakiet. Sprawa jest prosta. Podbiegnij jak najbliżej barykady. Rakiety będą wtedy uderzać w nią, a nie w ciebie. Dalej w środku znajduje się masa robotów strzelających laserem. Niszcz je albo shotgunem z amunicją emp, albo laserowym minigunem. Po drodze niszcz również generatory energii. We wschodnim pomieszczeniu będzie nowicjusz Percy - umierający zresztą... Napełniony rządzą niszczenia, otwórz terminal i wejdź na korytarz. Rozpraw się ze wszystkimi robotami i wejdź po schodach. Tam za pomocą laserowego miniguna niszcz ładowarki. Zwiadowcą podkradnij się do robota znajdującego się przed tobą i wyeliminuj go, zanim zdąży włączyć alarm i uwolnić roboty znajdujące się za barierą. Teraz dyskretnie wejdź po kolejnych schodkach i jak zobaczysz całą masę robotów po prawej stronie, strzel z shotguna - to powinno wymieść je wszystkie, jeśli nie, to spróbuj jeszcze raz. Zniszcz koleją wieżyczkę strażniczą i zejdź na dół. Prawdopodobnie czeka cię walka z pajęczymi robotami. Tera idź na północ przez drzwi i tutaj również zniszcz roboty i wieżyczki strażnicze (nie zapominaj o niszczeniu generatorów energii). Teraz wejdź do pomieszczenia z prototypem samolotu. Przy wielkich drzwiach ustaw gościa z shotgunem i naprzeciw nich kilku bardzo dobrze opancerzonych wojowników. Wciśnij terminal i jatka się zacznie. Dzięki ustawieni wojowników w taki sposób powinieneś wyjść z niej bez najmniejszego szwanku. Rozwal reaktor i skieruj się na wschód. Tutaj jeszcze tylko walka z pięcioma robotami i zniszczenie ostatniego generatora. Na tym kończy się misja. Pamiętaj, że aby ją w 100% zaliczyć, musisz zabić wymaganą liczbę robotów, więc jeśli nie zostaniesz oddelegowany do punktu startowego, to znaczy, że musisz zniszczyć jeszcze więcej robotów.

Misja 18 - Scot City

Tutaj absolutnie nie ma żartów, wręcz przeciwnie - wydaje mi się, że początkowa faza misji jest bardzo trudna. Pierwsze, co musisz zrobić, to rozwalić roboty strzelające z bazooki. Niestety najprawdopodobniej zaalarmuje to Behemota, którego piekielnie ciężko jest rozwalić, jak już mówiłem, ale nie twierdzę, że nie jest to niemożliwe. Jako że jest wielki i dobrze opancerzony, a przez to piekielnie ciężki, to doradzam celować w odnóża, co w częstych przypadkach powoduje wywrócenie robota. Teraz dobicie go to czysta formalność. Następnie kieruj się na północ w szyku bojowym - pośrodku wojownik z laserowym minigunem, a po bokach wojownicy ze strzelbami elektrycznymi. W ten sposób eliminuj wszystkie roboty. Warto również zniszczyć wszystkie wieże zagłuszające - ułatwi ci to nawigację. Gdy ulica będzie zakręcać na wschód, musisz ustawić tam snajperów, a ciężko opancerzonych wojowników dalej. Strzel w kolejnego Behemota, co zmusi go do ataku. Teraz bezie prosto z taką siłą ognia za plecami. Dlatego raczej bez problemu go zniszczysz. Pamiętaj, aby lecz wojownika, który przyjmuje na siebie pełne uderzenie monstrum. Teraz wejdź na teren fabryki, niszcząc po drodze wieżyczki i roboty. Wejdź przez spore wejście do wielkiej hali znajdującej się dokładnie na północnym końcu ulicy, którą wszedłeś na teren bazy. W środku niestety nie unikniesz walki z Behemotem. (Wygrać tu jest naprawdę ciężko. Ja miałem to szczęście, że niemal od razu powaliłem robota, bo jak nie uda ci się to w miarę szybko, możesz mieć problemy.) Teraz musisz wejść po schodach na ostatnie piętro. Na stole znajdziesz umęczone ciało generała... to nie jest zbyt przyjemny widok i poważnie się rozwścieczyłem. Nie zapomnij zabrać z niego naszyjnika. Otwórz drzwi na zewnątrz. Uważaj na silny ogień z pomieszczenia po lewej. Natomiast w pomieszczeniu po prawej jest twój cel. Niestety, mi się nie udało go uleczyć, ale mam nadzieję, że wam pójdzie lepiej i wpadniecie na jakiś pomysł, bo zabijałem naszego dzielnego kupca z wielkim smutkiem. Po tym misja zostanie zaliczona. Możesz udać się do punktu startu.

Misja 19 - Cheiene Moutain

Jest to misja trudna, bo złożona z dwóch części. W pierwszej musisz ustawić transporter koło drzwi do schronu zero, a w drugiej dopaść kalkulator. Na razie nie używaj pojazdu. Rozejrzyj się po mapie. Nieopodal miejsca startu jest schron. Przyda się odrobinę później. Teraz idź przed siebie drogą. Na początku czeka cię walka z robotami humanoidalnymi, a następnie z pajęczakami. Oczyszczaj drogę i pobocze z wszelakiego badziewia, byś później nie miał problemów. Generalnie ta część misji jest bardzo prosta, gdyż na tym etapie twoi wojownicy są tak mocni, że nie będziesz miał najmniejszego problemu nawet z czteronożnymi robotami, które kiedyś były groźne. Pamiętaj jednak, aby wykorzystywać snajperów z karabinami typu gauss. W ten sposób - oczyszczając teren - dotrzesz do bazy. Wpierw jednak czeka cię walka z Behemotem wspomaganym przez wieżyczki strzelające z rakiet. Dlatego też na skale znajdującej się powyżej musisz ustawić dwóch snajperów. Zniszczą oni zarówno Behemota, jak i wieżyczki. Teraz wszystkich wojowników dostarcz do schronu, który widziałeś na samym początku. Pamiętaj, że jest do niego skrót. Po drabince wystającej z jednej ze skał na dół i dalej aż do wejścia, które strzeżone jest przez dwa roboty-pajęczarze. Jeśli już będziesz pewien, że wiesz którędy uciekać tak, aby zmieścić się w minucie, możesz podjechać pod drzwi bunkra. Wyskoczyć z samochodu i biegiem do schronu. Czasu twórcy gry wcale nie dali na zapas. Może ci zostać góra 20 s, więc gdy dobiegniesz, nie możesz sobie pozwolić na błędy. Obejrzysz krótki filmik i przejdź do ostatniej fazy misji. Pogadaj z członkami grupy uderzeniowej. Ustaw naprzeciw wejścia mocnych wojowników. Powinieneś spokojnie wygrać wielką bitwę, która nastanie, a następnie pójść przed siebie i skręcić na zachód. Tutaj również będziesz miał do czynienia z wielką ilością przeciwników, ale kieruj się cały czas przed siebie - tak jak prowadzi cię korytarz. Nie zapomnij o włączaniu wszystkich dostępnych terminali. W zielonym od radioaktywności pomieszczeniu otwórz terminal i udaj się do sekcji kriogenicznej. Tutaj również czeka cię walka, ale nie taka jak dotychczas. Uruchamiaj wszystkie terminale. Przy jednym z ciał znajdziesz głowę. Przyda ci się do otworzenia ostatniej części kompleksu - użyj jej na maszynie stojącej pod ścianą. Teraz wejdź do kompleksu elektrowni. Oczywiście czeka cię walka, ale nie będziesz miał większego problemu z wygraniem jej. Nie pozostanie ci nic innego, jak uruchomić wszystkie trzy generatory mocy i wrócić na miejsce, z którego starowałeś. Winda przewiezie cię wprost do głównego pomieszczenia z kalkulatorem. Otwórz drzwi. Doznasz szoku, gdy zobaczysz, co stało się z generałem. Wdasz się w walkę. Generał będzie dążył do zwarcia. Gdy zostanie ranny, zobaczy zarówno taśmę, jak i naszyjnik, który masz przy sobie. To zmusi go do refleksji i zaprzestania walki. Teraz wyeliminuj pozostałe roboty i udaj się do głównego pomieszczenia, w którym jest kalkulator. W chwili, w której przekroczysz próg, włączy on zabezpieczenia, ale nie da rady osłonić drogocennych mózgów, dzięki którym funkcjonuje. Zniszcz je wszystkie. Otworzą się drzwi. Po walce z kolejnymi robotami będziesz musiał zniszczyć następny mózg. Czynność tę będziesz musiał analogicznie powtórzyć, aż nie zostanie ani jeden mózg. Teraz udaj się do pomieszczenia, w którym znajduje się kalkulator. Pogadaj z nim. Musisz zdecydować, żołnierzu, co jest dla ciebie, dla nas, dobre. Kombinacje są trzy a ja umyślnie nie podam jakie to. Wybór pozostawiam tobie i niniejszym oświadczam, że udało ci się przejść Fallout Tactics. Jesteś całkiem niezły w te klocki, a jeśli myślisz, że jesteś dość dobry, żeby się zmierzyć z nami, to zapraszam na strony klanów - linki podałem w części z poradnikiem. Sprawdzimy, na co cię stać, gdyż żadna maszyna nie może się równać z potęgą ludzkiej wyobraźni.

Joandil

producent: Lionhead Studio/IM Group
platforma: PC

Black & White

Tej gry nikomu specjalnie przybliżać, mam nadzieję, nie trzeba. O byciu bogiem i najnowszym dziele twórcy Populousa było głośno już od długiego, długiego czasu. Ale temat to w końcu chwytliwy, a że dodatkowo dostajemy do pomocy Chowańca - hmmm, już samo jego wychowanie może co niektórych przyprawić o siwiznę, dając jednocześnie namiastkę problemów, z którymi spotykali się kiedyś nasi rodzice. Ale że nie każdy ma na samodzielne wywarzanie otwartych już przez innych drzwi ochotę - zapraszam do niniejszego opracowania. Wszystkich problemów za Was nie rozwiąże, ale na pewno będzie Wam dużo, dużo łatwiej!

I. Podstawowe zasady gry

Po pierwsze, musicie wiedzieć, że nie ma żadnego sposobu, aby ominąć tutorial. Jednakże wnioskując z tekstów, jakie można przeczytać na listach dyskusyjnych tudzież najróżniejszych kanałach IRC-owych, jest to zdecydowanie dobre rozwiązanie (okazuje się, że niektórzy ludzie potrafią być jeszcze głupsi niż hołubione przez nich Chowańce). Po drugie, czytaj znaki. Po trzecie, czytaj znaki. Zawsze czytaj te cholerne znaki. Znaki znajdujące się przy domach informują, co w danym domostwie się znajduje, oraz jak je obsługiwać. Znaki w terenie mogą udzielić ci cennych wskazówek odnośnie właściwego treningu twojego Chowańca oraz wskażą ci przydatne podczas rozgrywki triki lub podpowiedzą, jak osiągnąć niektóre cele.

Od samego początku Black & White bardzo sprawnie uczy cię podstawowych zasad gry, więc jeżeli tylko będziesz dostatecznie cierpliwy, będzie to o wiele przyjemniejszy sposób nauki niż czytanie instrukcji obsługi (notabene, jeżeli jesteś wystarczająco inteligentny, aby docenić wartości, jakie ma długi i szczegółowy tutorial, to pewnikiem już nauczyłeś się podstawowych reguł gry, więc nie będziemy na nie marnować miejsca). Dla przypomnienia warto jednak rzec, iż zostawienie łapy (Boskiej Dłoni) na jakimś obiekcie bywa bardzo pomocne (na przykład nad placem budowy, co pozwoli ci się zorientować, ile drewna będzie jeszcze potrzebne, lub nad totemem wioski, aby dowiedzieć się, ilu mieszkańców jeszcze pomieści).

W kolejnych rozdziałach dokładnie opiszemy poszczególne elementy gry i rozpatrzymy obydwa przypadki, tzn. jeżeli chcesz, aby twój Chowaniec lub ręka były w kolorze białym lub tęczowym, czytaj o tym, jak być dobrym. Jeżeli chcesz, aby twój Chowaniec był koloru czarnego, miał rogi, a twoja ręka była czarna, czytaj, jak być złym. W razie gdybyś chciał zostać neutralny, pomieszaj trochę jedno z drugim.

I.I Jak być dobrym

To mi dopiero wyzwanie. Będziesz musiał poświęcić sporo czasu na zarządzanie swoimi wioskami, co jest nielichym utrapieniem. Ale nie wolno ci też zapominać o swoim Chowańcu, jeżeli chcesz, aby również był ON dobry. Początkowo łączenie tych dwóch obowiązków może być bardzo trudnym zadaniem. Jeżeli wystarczająco dobrze wytrenujesz swojego Chowańca, możesz pozostawić go bez nadzoru na dłuższy czas, kiedy będziesz zajęty zarządzaniem swoimi wioskami. Pozostawanie na ścieżce dobra oznacza, iż flagi magazynów twoich wiosek muszą pozostać jak najniżej, jeżeli nie w ogóle zniknąć. Już sam ten wymóg jest trudny do osiągnięcia. Będziesz też musiał bacznie obserwować swoich wyznawców w świątyniach, czy aby przypadkiem nie umierają z głodu. Powiedzmy sobie otwarcie - napychanie żołądków wyznawców będzie jednym z twoich podstawowych boskich obowiązków (od razu widać, że to gra - prawdziwi bogowie potrzeby swoich wyznawców, poza przypadkami ekstremalnymi - niskokaloryczna manna na pustyni - mają w... no, powiedzmy, że nie będziemy drążyli tematu). W grze jednak takich numerów nie toleruje nawet czarny Chowaniec!

Musisz też przyjąć postawę pasywną i unikać - jak tylko możesz - zabijania. Oznacza to, iż przejęcie pełnej kontroli nad wyspą musi odbyć się poprzez wysyłanie misjonarzy, kupców, siebie oraz swojego Chowańca do wrogich wiosek, aby wspomagać je i zadziwić cudami, obdarzając je jedzeniem oraz drewnem. Czar latających stworów oraz uzdrowienia również skutecznie generuje wiarę. Nie jest to informacja do końca potwierdzona, ale wieść niesie, iż rzucanie na wieśniaków dużych ilości czaru uzdrawiającego sprawia, iż żyją oni dłużej, co na dłuższą metę powoduje szybszy przyrost naturalny, gdyż mniejsza liczba ludzi umiera i znika. Zdrowi mnożą się szybciej i skuteczniej.

Możesz wyszkolić swojego Chowańca tak, aby uzdrawiał tylko chorych wieśniaków. W tym celu zrób duże zbliżenie - nasłuchuj, skąd dochodzą odgłosy cierpienia, poszukaj czołgających się wieśniaków. Namierz potrzebujących czarem uzdrawiającym i przy użyciu smyczy szkoleniowej spraw, aby Chowaniec przypatrywał się twoim poczynaniom. Takie postępowanie może ci zająć trochę czasu, gdyż rzadko zdarza się, aby wieśniacy chorowali. Pamiętaj o tym, aby nie przekarmiać swoich wieśniaków. Kiedy wieśniacy mają pełne brzuchy, rośnie im ochota na rozmnażanie i co z tego wynika, chęć powiększenia terytorium. Nadmierna ekspansja niepodparta rozwojem ekonomicznym stała się przyczyną klęski kilku całkiem dobrze zapowiadających się imperiów. Wkrótce skończy ci się miejsce na wyspie, o lasach nie wspominając.

Jeżeli grasz jako dobry, możesz też składać różne rzeczy w ofierze w świątyniach, aby zdobyć moc modlitwy. Do tego celu świetnie nadają się shrubbery i inne rośliny. Nigdy nie próbuj złożyć w ofierze kamienia - uszkodzi to twój ołtarz i rozproszy wyznawców.

Nawet gdy zostaniesz zaatakowany przez wroga, nie możesz odpłacić mu pięknym za nadobne. Używaj cudów tarczy, aby ochraniać swoich wieśniaków, i spróbuj powstrzymać swojego Chowańca przed atakowaniem innego Chowańca, chyba że tamten zacznie siać spustoszenie w twojej wiosce. No, wtedy to już nie ma zmiłuj...

A więc, skoro granie jako dobry jest takie frustrujące, jakie są z tego korzyści? Cóż, jeżeli nie znasz odpowiedzi na to pytanie, twój Chowaniec w najbliższym czasie nie przybierze kolorów tęczy.

Niektóre z efektów wizualnych bycia dobrym to: biała świątynia, biała dłoń, biały Chowaniec, czyste niebiosa, dłuższe dni, krótsze noce i tęcza nad twoją świątynią. Hmmm...

I.2 Jak być złym

Przede wszystkim, bycie złym nie jest równoznaczne z byciem głupim i wrednym. Zły to złowrogi i przebiegły. Jeżeli zabijasz dla przyjemności, to jasne, że jesteś zły, ale jest to również najzwyczajniej w świecie prostackie. Możesz wykombinować o wiele ciekawsze świństwa. Spróbuj torturować ludzi (np. przypalając ich ogniem), zagłodzić ich, niszczyć ich domostwa, urządzać na nich polowania za pomocą swojego Chowańca albo po prostu zostawić go w jakiejś wiosce w agresywnym nastroju. Bądź twórczy. Pomyśl, ile wrednych rzeczy mógłbyś niekiedy zrobić członkom swojej rodzinki... i bierz się do roboty.

Ponieważ będąc złym, możesz robić praktycznie wszystko, nie będziemy zbytnio zagłębiać się w szczegóły. Udzielimy ci jednakże paru wskazówek. Bycie złym pozwoli ci w końcu zignorować karmienie wyznawców w świątyniach. Są o wiele ciekawsze i bardziej efektywne sposoby na zdobywanie mocy cudu niż tańce. Na przykład składanie w ofierze nowo narodzonych dzieci. Składanie w ofierze umarłych też sprawdza się całkiem dobrze. (Jak pamięcią sięgnąć w nasze dzieje stare, raz ofiara na biednych, raz biedni na ofiarę.) Jeżeli chcesz wytępić całą wioskę albo przynajmniej wyrządzić w niej poważne szkody, możesz zatruć składy jedzenia, wrzucając do nich ropuchy lub (sic!) ekskrementy.

Niektóre z efektów wizualnych bycia złym to: czarna świątynia z kolcami, czerwona dłoń z długimi paznokciami, czarny Chowaniec z rogami, czerwone niebiosa i wieczne noce.

2. Szkolenie Chowańca

Po pierwsze zauważ, że profil gracza zawiera tylko jednego Chowańca i ten to właśnie Chowaniec będzie uczestniczył we WSZYSTKICH grach, jakie rozegrasz. Będzie dorastał i pamiętał wszystko, co robiłeś, niezależnie od tego, ile razy będziesz wczytywał grę lub przerywał kampanię, aby rozegrać pojedynczą potyczkę lub grę w sieci. Jedynym sposobem na wyzerowanie Chowańca jest skasowanie całego swojego profilu. Chowańce na pierwszy rzut oka prezentują się doprawdy wspaniale i imponująco. Na początku są też dość tajemnicze. Istnieją jednakże sztuczki, dzięki którym możesz poznać mechanizm działania umysłu Chowańca. Tych z was, którzy interesują się sztuczną inteligencją, ucieszy pewnie fakt, że gra oferuje zarówno nadzorowany, jak i nienadzorowany sposób nauki, o intensywnym nie wspominając. Pamiętaj także, iż Chowaniec będzie z czasem zapominał pewne rzeczy, więc będziesz musiał nauczyć go ich ponownie.

Po drugie, nie lekceważ zdolności uczenia się twojego Chowańca. Może on nauczyć się rzeczy prostych, jak i bardziej skomplikowanych akcji (np. transport lub łapanie w powietrzu różnych przedmiotów). Może też uczyć się bardziej abstrakcyjnych rzeczy (jak zwracanie większej uwagi na ciebie lub kopiowanie twoich własnych działań). Tajemnica polega na złapaniu Chowańca w odpowiednim momencie i wręczeniu mu nagrody.

Zauważ, że Chowaniec wcale nie musi podzielać twoich poglądów. Np. twój Chowaniec może być tak dobry, że będzie lśnił bielą, podczas gdy w tym samym czasie z twojego zamku będą wyrastały kolce. Miej też na uwadze, iż AI (sztuczna inteligencja) Chowańca jest bardzo "krótkotrwała" i niezbyt wymyślna. Nie rozumie on efektów swoich działań i nie potrafi przewidywać ich skutków, więc jeżeli przy pewnej konkretnej czynności występuje jakiś efekt uboczny (przez przypadek bądź cały czas), skarć go, aby jej zaprzestał (oczywiście, jeżeli ów efekt uboczny jest dla ciebie akceptowalny, nie musisz robić nic). Na przykład, Chowaniec zawsze wyrzuca przez ramię obiekty, jeśli nie ma pojęcia, co z nimi czynić. Jeżeli ów obiekt uszkodzi cokolwiek (pokaźny głaz lądujący na domu) lub sam zostanie uszkodzony (wieśniak szybujący z większej wysokości), to Chowaniec nie będzie wiedział, jak powiązać to wydarzenie z tym, co zrobił przed chwilą. Nie ma więc możliwości ukarania go za to, jako że nie liczy się to jako akcja. Musisz po prostu cierpliwie poczekać, aż Chowaniec nauczy się, jak z danym obiektem postępować prawidłowo. Wtedy będzie go podnosić i upuszczać prawidłowo, bez żadnych nadprogramowych atrakcji.

Na samym początku w grze nie pojawia się pomoc Chowańca, nawet jeżeli uaktywniłeś to w opcjach. Po raz pierwszy pojawi się po aktywacji ostatniego złotego pergaminu na pierwszej wyspie, ale potem zostanie już na stałe, nawet jeżeli zaczniesz grę od początku albo załadujesz wcześniejszy stan gry. Jednakże jeżeli rozpoczniesz grę w sieci albo potyczkę, pomoc Chowańca też będzie aktywna i taka pozostanie, przynajmniej dopóki znowu nie wskoczy część tutorialu. A więc: zapisz stan gry, rozpocznij pojedynek, a potem załaduj grę, aby aktywować ponownie pomoc Chowańca.

Zabierzmy się teraz za szkolenie Chowańca w wykonywaniu różnych czynności. Jeżeli chcesz, aby twój Chowaniec był perfekcyjny, zostań na pierwszej wyspie jak najdłużej, aby wyuczył się wszystkiego, co da się tam wyuczyć (niedostępne wtedy będą niektóre czary oraz niektóre metody pomagania wieśniakom). Twoje wioski na pierwszej wyspie nie będą miały zbyt dużych wymagań (gdyż i tak niczego nie możesz budować), a dopóki nie aktywujesz ostatniego złotego pergaminu, możesz zostać tam tak długo, jak ci się żywnie podoba. Zwróć uwagę, iż na pierwszych wyspach nie da się zostać nieskończenie dobrym - wynika to zapewne z faktu, iż część opcji nie jest jeszcze dostępna. Rzecz jasna, najprostszą metodą jest pozwolenie, aby twój pupilek uczył się wszystkiego w swoim własnym zakresie (na przykład przywiązując Chowańca do konkretnego obiektu: sklepu lub pracującego wieśniaka, choć sami - prywatnie - wolimy nie przywiązywać Chowańca do czegokolwiek). Ten wariant może być powolny i zaowocować niepożądanymi rezultatami, jeżeli nie skarcisz lub nie wynagrodzisz Chowańca w odpowiednim momencie. Bardzo ważne jest, abyś skarcił lub wynagrodził Chowańca BEZPOŚREDNIO po wykonaniu przez niego działania, na które chcesz wpłynąć. Jeżeli masz uaktywnioną pomoc Chowańca, będzie to stosunkowo proste, gdyż tekst pomocy zawsze wyjaśnia, za co dokładnie Chowaniec będzie skarcony lub pochwalony. Oznacza to, iż jeżeli nie zareagujesz wystarczająco szybko lub też wydasz następny rozkaz już po wykonaniu zadania, skarcenie lub pochwalenie może wpłynąć na nowy, inny stan lub akcję niż te, które cię interesowały.
Zdarza się też, że zareagujesz szybko, a w pomocy Chowańca i tak będzie widniało inne zadanie. Upewnij się więc zawsze, czy na pewno karcisz lub chwalisz swojego pupila za to, co chciałeś. Jeżeli twój Chowaniec nauczył się czegoś, co ci nie odpowiada, jedynym sposobem oduczenia jest karcenie go za każdym razem, kiedy ową czynność wykona (psa wystarczy walnąć gazetą w nos). Zauważ, że jeżeli twój podopieczny jest ciągle zaspany bądź głodny, to też warto zainwestować w niego kilka klapsów. Jeżeli będziesz ciągle przesuwał swoją dłoń w pobliżu Chowańca, to zdekoncentrujesz go i sprawisz, że będzie cały czas baczył na ciebie. Jeżeli chcesz, aby Chowaniec obserwował twoje działania, ale pozostał samodzielny, odsuń łapę i pozostaw ją w miejscu.

Następną metodą szkolenia jest naśladowanie przez Chowańca twoich poczynań. Dokonujesz tego przywiązując go do siebie za pomocą smyczy nauczania (szkoleniowej) i pokazując mu swoje działania. Metoda naśladowania jest najbardziej niepewna. Po pierwsze, musisz upewnić się, że Chowaniec zwraca uwagę na to, co robisz. Jeżeli będzie zajmował się czymś innym, kiedy ty będziesz wykonywał konkretne działanie, nic z tego nie będzie. Po drugie, nie możesz pogłaskać Chowańca tylko za to, że zwracał uwagę na twoje poczynania (wskaże w danym kierunku, a potem spojrzy na ciebie). Pierwsza prawdziwa nagroda powinna przyjść po tym, kiedy Chowaniec poprawnie skopiuje twoje działania. Czasami Chowaniec zrozumie natychmiast, o co ci chodzi, bywa też, że zajmuje mu to całą wieczność.

W zależności od tego, czego próbujesz nauczyć swojego pupila, przywiązanie go na smyczy lub nie może mieć niewielki wpływ na cały proces (jeżeli Chowaniec poświęca ci zbyt wiele uwagi, umieszczenie ręki w jego pobliżu może go rozkojarzyć), ale może też być bardzo ważne. Nie wychwalaj Chowańca zbyt wcześnie. Jeżeli chcesz, aby rzucił kamieniem, nie chwal go natychmiast po podniesieniu kamienia, gdyż w takim wypadku prawie na pewno skończy się na konsumpcji głazu.

W gruncie rzeczy, podrapanie Chowańca gdziekolwiek, jeżeli jest on w trakcie przenoszenia jakiegoś obiektu, w zdecydowanej większości przypadków skończy się tym, że durne bydlę zje ów obiekt (tak, nawet wtedy, jeżeli tylko poklepiesz Chowańca po głowie). Ma to zapewne coś wspólnego z tym, jak zachłanny lub głodny jest Chowaniec oraz co poprzednio dowiedział się na temat danego obiektu. Jednakże, dopóki nie jesteś całkowicie pewny, że Chowaniec danego obiektu nie pożre, nigdy nie dotykaj go, kiedy coś niesie.

Czasami musisz planować działanie na dalszą metę. Na początku Chowaniec będzie wykonywał tylko podstawowe rzeczy. Ważne jest, abyś wyuczył go ich bardzo dokładnie. W przeciwnym wypadku, w momencie kiedy będziesz chciał przejść do bardziej skomplikowanych serii czynności, może cię spotkać przykra niespodzianka. Jeżeli bowiem którąś z podstawowych czynności, jakiej Chowaniec nie opanował prawidłowo, będzie wchodziła w skład czegoś bardziej skomplikowanego, to nic z tego nie wyjdzie (np. jeżeli podnoszenie drzewa wchodzi w skład hojności dla wieśniaków poprzez uzupełnianie zapasów drewna w magazynie). To tak, jakbyś chciał budować wieżowiec na bagnach.

Chowańce są zdolne to powtórzenia całej serii następujących po sobie czynności, np. podniesienie jakiegoś przedmiotu, wyrzucenie go, a potem ponowne jego przyniesienie. Chowaniec zapamięta też, w co rzucałeś i będzie starał się celować w ten sam typ rzeczy.

Jeżeli uczysz Chowańca nowych cudów, przywiązanie go za pomocą smyczy nauczania spowoduje, że proces uczenia będzie przebiegał szybciej. I mimo że gra "twierdzi", iż wręczenie Chowańcowi jednorazowego cudu spowoduje jego natychmiastowe wykorzystanie, to okazuje się, że Chowańca należy najpierw wyszkolić również w używaniu tychże (jeżeli Chowaniec zje lub zgubi cud, to należałoby go skarcić). Bardzo ważne jest też, na co rzucasz cud, którego chcesz nauczyć swojego Chowańca. Jeżeli rzucisz, na przykład, cud leczenia na zdrowych wieśniaków lub wody na wyrośnięte drzewa, to Chowaniec również będzie tak czynił. Lepszym pomysłem jest więc rzucać czary uzdrawiania na chorych wieśniaków oraz wody na małe drzewka i postarać się, aby Chowaniec zauważył, co robisz.

Zauważ, że wszystkie powyższe uwagi stosują się również do walki. Każ swojemu Chowańcowi dużo łazić po okolicy, a po pewnym czasie będzie sam to robił. To samo tyczy się skupiania ataków na konkretnych częściach ciała (zobacz, jakie typy ataków powodują poszczególne części ciała).

Na koniec, najbardziej polecanym żarciem dla Chowańca są ryby. Regenerują się one, nie wymagając żadnych zabiegów z twojej strony, a ponadto nie będziesz musiał obciążać zapasów wioski. Zasoby bydła i innych zwierząt regenerują się o wiele wolniej, mogą się też w ogóle wyczerpać, jeżeli nie będziesz ostrożny (stada wprawdzie pomagają, ale akurat ta dyscyplina nie została w grze zbyt dobrze rozwinięta).

3.1 Specyficzne zachowania Chowańca

Poprzedni rozdział był bardzo ogólnikowy. Wszystkie zawarte w nim wskazówki mogą być zastosowane do jakiegokolwiek zachowania, niezależnie od tego, jakiego Chowańca wybrałeś. Jeżeli nie możesz wytłumaczyć pupilowi, czego od niego oczekujesz, spróbuj ponownie lub zmień metodę nauczania.

3.1.1 Zjadanie wieśniaków

W zależności od obranej przez ciebie drogi (to znaczy od tego, czy chcesz być dobrym, czy złym) możesz zechcieć lub nie, aby twój Chowaniec wcinał wieśniaków na deser. Niewyszkolony Chowaniec, nawet jeżeli jest to krowa lub owca, wcześniej czy później pożre jakiegoś biednego skur...kowańca (sorry, przypomniał mi się Wódz z powieści "Paragraf 22"), jeżeli pozwolisz mu z pustym brzuchem krążyć po wiosce.

Jeżeli będziesz pilnował swojego pupila, to na początku może to działać na twoją korzyść. Kiedy Chowaniec wykaże zwiększone zainteresowanie jakąś wiochą, skoncentruj na niej swoją uwagę. Jeżeli Chowaniec da ci znać, że jest głodny, skarć go odrobinę. Natomiast jeżeli bez ostrzeżenia chwyci kogoś w objęcia, natychmiast kliknij na ziemi w pobliżu niego, aby upuścił nieboraka. Jeżeli zechcesz, możesz pochwalić go za posłuszne wypuszczenie niedoszłej przekąski. Możesz też pochwalić Chowańca, jeżeli chcesz, aby kontynuował wcinanie mieszkańców wioski. Pamiętaj jednak, iż pusta wioska nie należy do nikogo, a siła boga bierze się z liczebności jego wyznawców. Pamiętaj też, że nawet jeżeli udało ci się oduczyć pupila zjadania mieszkańców twoich wiosek, to nie znaczy to, że w wioskach neutralnych tudzież wrogich nie schrupie paru ludzi. Zachowania w takich wioskach musisz go nauczyć osobno.

3.1.2 Sztuka rzucania przedmiotów

Rzucanie (jak i kopanie) wydaje się być działaniem agresywnym. W związku z powyższym, jeżeli chcesz, aby twój Chowaniec nie był nadpobudliwy, karć go za rzucanie przedmiotami. Wyjątkiem jest wrzucanie drzew i jedzenia do magazynu wioski, która to czynność nie zalicza się ani do rzucania, ani do działań agresywnych.

Największym problemem wydaje się nauczenie Chowańca rzucania kamieniami. Choć jeżeli chcesz podnieść siłę Chowańca, to pamiętaj, że tabliczka wspominała tylko o noszeniu kamieni. Miej na uwadze, że Chowańcowi potrzebny jest stały harmonogram ćwiczeń, w przeciwnym wypadku jego krzepa z czasem rozproszy się. Po prostu wręcz swojemu pupilowi kamień, a następnie każ mu pochodzić, tudzież pobiegać po wyspie przez pewien czas. W rezultacie po pewnym czasie siła Chowańca wzrośnie.

Tak czy siak, jeżeli uda ci się nauczyć Chowańca ciskania kamieni, to wszystko w porządku. Powinieneś go za to pochwalić. Zwróć uwagę, iż Chowaniec zapamięta, gdzie celujesz kamieniem, jak również czy przynosisz kamień z powrotem, czy nie. Jeżeli Chowaniec odmawia powtórzenia twoich działań, to rzeczy mogą się trochę skomplikować. W grze kilknięcie jakiegoś przedmiotu, kiedy masz Chowańca na smyczy, jest traktowane jako komenda podniesienia tego przedmiotu. Powyższa metoda nie zawsze się sprawdza w przypadku kamieni. Jedną z przyczyn może być fakt, iż dany kamień jest za duży. Ale jeżeli skruszysz kamień na mniejsze kawałki na oczach Chowańca, równie dobrze może on skopiować tę czynność, więc lepiej uważaj. Lepszym rozwiązaniem jest skruszenie kilku kamieni z dala od Chowańca, a następnie wysłanie go w miejsce, gdzie będą już na niego czekały głazy odpowiedniej wielkości.

Osobiście nie mogę sobie wyobrazić innej "amunicji" niż kamienie, więc jeżeli Chowaniec zacznie rzucać czymś innym, skarć go, aby nie robił tego więcej (chociaż z drugiej strony, różne gusta ludzie mają :) (ten znak graficzny nazywam uśmiechnikiem).

Chowańca możesz też wyszkolić w sztuce łapania kamieni (jak również innego badziewia - np. kuli ognistych). Pobaw się z nim trochę piłką plażową. Rzucaj mu piłkę na odpowiednią wysokość, a po pewnym czasie powinien zacząć próbować ją łapać. Potem możesz przejść do innych przedmiotów.

3.1.3 Karmienie i spanie

Aby nauczyć swojego Chowańca, jak prawidłowo odżywiać się i spać, musisz (przez duże M) przewidzieć, co Chowaniec zamierza zrobić. Po prostu musisz go poznać! NIE możesz wychwalać Chowańca za coś, co właśnie zrobił. MUSISZ go pochwalić przed wykonaniem owej czynności. Pochwała z wyprzedzeniem zwiększy częstotliwość wykonywania danej czynności, podczas gdy pochwalenie po fakcie zwiększa częstotliwość efektu. Czasami może być to trochę niezrozumiałe. Na przykład, jeżeli weźmiesz Chowańca na smycz nauczania i klikniesz rybę, aby ją zjadł, a następnie pochwalisz go za wykonanie tej czynności, spowodujesz tylko zwiększenie u niego głodu. Po pokazaniu Chowańcowi, jak się łowi, jedynym sposobem skłonienia go, aby robił to częściej, jest pochwalenie go, kiedy wybiera się na łowy. Właściwie to powinieneś nawet potem skarcić Chowańca, gdyż sprawi to, że stanie się mniej głodny! Dziwne to, ale tak właśnie sprawy stoją.

Chowaniec będzie też pożerał wszystkie ruchome obiekty. Jednakże jest tu zainstalowany pewien "bezpiecznik", gdyż Chowaniec "zwraca" wszystko, co mu nie służy. Twój pupil może jeść z własnej inicjatywy lub na wyraźny rozkaz (czyli podrapanie po brzuchu, kiedy dasz mu żarcie). Jednakże zanim skarcisz lub pochwalisz Chowańca za jedzenie, powinieneś wziąć pod uwagę kilka czynników. Rozważ, co twój podopieczny je. Czy to źródło pożywienia jest dla niego zdrowe, czy nie? Czy ów typ pokarmu odnawia swoje zasoby szybko, czy też nie? Czy przypadkiem komuś czegoś nie kradniesz? Zwróć też uwagę na porę karmienia. Jak głodny jest w tym momencie? Czy konsumpcja przerwała jakąś czynność? Jeżeli chcesz skłonić Chowańca, aby pożywiał się większymi ilościami konkretnego pokarmu, karm go nim osobiście, aby zwiększyć jego apetyt, a po skończonym posiłku pochwal go trochę. To ZAWSZE sprawi, iż Chowaniec będzie przedkładał ten typ pokarmu nad pozostałe (jest to odstępstwo od reguły chwalenia Chowańca przed wykonaniem czynności). Zauważ, że jeżeli sam karmisz Chowańca, możesz kontrolować ilość żarcia, jaką dostaje. Zaś jeżeli pozwolisz mu pożywiać się na własną rękę, zawsze będzie ucztował tak długo, aż kompletnie zaspokoi głód (wyjątkiem jest przypadek, kiedy to pojedyncza krowa lub świnia nie zawiera wystarczającej ilości kalorii :)). Przekarmienie Chowańca zaowocuje tylko zwiększoną produkcją ekskrementów oraz tym, że bydlę przytyje. Aby sprowadzić wagę Chowańca do poprzedniego stanu, musisz go trochę przegłodzić oraz karmić go mniejszymi ilościami pokarmu do czasu, aż wróci do właściwej wagi.

Dziwnym zbiegiem okoliczności brakujący element w informacjach na temat Chowańca to woda. Nie jest to jednak istotne, gdyż Chowaniec zawsze wie, jak pić, i będzie z tej wiedzy skrupulatnie korzystał, kiedy zaschnie mu w gardle (a że nie zdarza się to zbyt często, powinieneś w tej kwestii dać swojemu pieszczochowi wolną rękę). Ponadto, nie wygląda na to, aby istniał jakikolwiek sposób na dostarczenie Chowańcowi wody samemu.

Spanie opiera się na tych samych zasadach co żarło. Nie możesz chwalić Chowańca po drzemce! To sprawi tylko, że będzie bardziej zmęczony. Musisz złapać go w momencie, kiedy będzie udawał się na spoczynek i wtedy go pogłaskać. To sprawi, że będzie spał dłużej, jeżeli będzie zmęczony. Jeżeli chcesz, aby Chowaniec spał więcej w pobliżu konkretnego obiektu, pochwal go, kiedy będzie się kładł. Karanie za zbyt długi sen może być niebezpieczne i nie zawsze równoznaczne ze zmniejszeniem zmęczenia.

3.1.4 Asystowanie w codziennej działalności wioski

Jeżeli rozgrywasz grę przez zarządzanie swoimi wioskami, prawie na pewno poświęcisz na to tak dużo czasu, iż twój Chowaniec po pewnym czasie automatycznie przyzwyczai się do twoich zachowań. Jednakże w przypadku gdybyś miał problemy z nauczeniem Chowańca pomagania wieśniakom, przywiąż go smyczą nauczania, kiedy będziesz wykonywał czynności, które powinien sobie przyswoić. Przyda się też wykonywanie tych samych czynności na różne sposoby. Na przykład, magazyn z jedzeniem może być zapełniany albo za pomocą wrzucania do środka zboża, albo poprzez rzucenie na niego cudu jedzenia.

Zauważ, że przywiązanie Chowańca smyczą do budynku nie sprawi, że automatycznie zacznie on coś z nim robić, chyba że już go nauczyłeś, jak ma się zachowywać. W gruncie rzeczy jest to raczej kiepski sposób wykorzystania smyczy (o ile nie mamy do czynienia z dobrze wyszkolonym Chowańcem, ale nawet wtedy nieograniczenie dostępnego mu pola manewru spowoduje, że wcześniej czy później opuści wioskę). Przywiązawszy Chowańca smyczą do jakiegoś budynku, pamiętaj, aby go odwiązać, jeżeli zrobi się głodny lub zmęczony, w przeciwnym wypadku pomylą mu się priorytety.

Gdy zechcesz, aby twój Chowaniec dostarczał jedzenie wyznawcom w świątyni, pojawią się spore problemy. Ta czynność jest bardzo trudna do nauczenia, gdyż twój Chowaniec nie odróżnia poszczególnych części świątyni (zdaje się, że traktuje on wieżę, ołtarze oraz własną zagrodę jako jedno miejsce). Jednak jeżeli nauczyłeś swojego Chowańca cudu jedzenia, najlepszym rozwiązaniem jest przywiązanie Chowańca do flagi zapotrzebowania na jedzenie. Niech Chowaniec sam wymyśli, co ma robić (a ma rzucać cud na wyznawców). Pamiętaj, aby pochwalić Chowańca, kiedy pojmie, o co chodzi.

Jeżeli twój Chowaniec jest miły dla wieśniaków, może on od czasu do czasu podnieść jednego z nich, poklepać go po głowie i na powrót opuścić. Jeśli w tym czasie dookoła Chowańca znajdowali się inni wieśniacy (przeciwnych płci), to ten, którego poklepał Chowaniec, zostanie rozpłodowcem (disciple breeder) (tak samo dzieje się wtedy, kiedy postawisz jakiegoś wieśniaka obok innych o przeciwnej płci). Takie przypadki mogą zdarzać się z różną częstotliwością, w zależności od tego, jak bardzo Chowaniec jest przyjacielski w stosunku do twoich poddanych. Generalnie rzec biorąc, jest to zjawisko pozytywne, poza jedną kwestią. Mianowicie, jeżeli Chowaniec nie został nauczony bardziej zaawansowanych działań mających na celu zwiększenie wydajności wieśniaków, to po pewnym czasie możesz mieć do czynienia ze zbyt dużym przyrostem naturalnym, co jest koszmarem. Jeżeli więc chcesz, aby twój Chowaniec był dalej miły w stosunku do mieszkańców i nie potrzebujesz masy berbeci, weź go na smycz nauczania w momencie, kiedy weźmie jakiegoś wieśniaka. Następnie zaprowadź go w jakieś inne miejsce (np. las, jeżeli chcesz, aby wieśniak został leśnikiem, lub warsztat, jeżeli potrzebujesz większej ilości rzemieślników). Wynagrodź Chowańca, kiedy wieśniak zostanie kimś innym niż rozpłodowcem (hmmm...).

Najlepszym rozwiązaniem jest rozdzielenie wszystkich specjalizacji samemu. Zapamiętaj, którym wieśniakom przydzieliłeś robotę daleko od wioski, a następnie poszukaj ich, trzymając Chowańca na smyczy nauczania. Wieśniacy, którzy pracują z dala od domu, muszą pokonywać znaczne odległości i nieczęsto mają okazję zajrzeć do magazynu po coś do zjedzenia. Z tego powodu ich zdrowie może trochę podupadać. Dobrze by więc było, abyś rzucał na tych właśnie wieśniaków cud uzdrawiania. Upewnij się, że przygląda się temu twój Chowaniec. Potem daj mu dużą nagrodę, kiedy zrozumie, o co chodzi i sam rzuci uzdrawianie na takiego wieśniaka. Jeżeli pupil dobrze się tego nauczy, to śmiertelność w wiosce z czasem się obniży.

3.1.5 Maniery toaletowe twojego Chowańca

Chowaniec niewychowany będzie miał silną potrzebę gdziekolwiek i kiedykolwiek (a jak kaknie, to zgroza!). Nie jest do końca zbadane, jak wieśniacy reagują na ekskrementy walające się wszędzie dookoła, ale można spokojnie założyć, że raczej nie wprawia ich to w dobry humor. Tak naprawdę, to możesz kompletnie oduczyć swojego Chowańca załatwiania potrzeb fizjologicznych. Kiedy pierwszy raz zauważysz, że Chowaniec na coś wali nawóz naturalny, natychmiast go skarć. Po pewnym czasie Chowaniec znowu zapragnie załatwić potrzebę, tym razem uprzedzi cię o tym fakcie, puszczając gazy. Znowu go skarć, ale tym razem przyłóż się do roboty. Czasami w zupełności to wystarczy, aby Chowańcowi na zawsze odechciało się... no wiecie czego (jednakże nie jest do końca zbadane, czy taka operacja nie ma jakichś negatywnych skutków).

Są też tacy, którzy sugerują, aby nauczyć Chowańca załatwiać swoje potrzeby na polach... w celu użyźnienia. No, można i tak. Nie wiem jak wy, ale ja sądzę, że cud wody jest od tego o wiele skuteczniejszy, przyjemniejszy, a przede wszystkim bardziej elegancki.

4. Zarządzanie wioskami

Na początku ostrzeżenie przed burakiem występującym w grze - jeżeli wrzucisz za dużo jedzenia na ołtarz w świątyni, to cały stos zostanie skonsumowany w ciągu sekundy, kiedy tylko jednemu z wyznawców zachce się jeść. Nie dostajesz za to żadnej mocy, bo ofiara nie została dokonana. Wygląda więc na to, iż w istocie jest to burak (bug).

Na fladze potrzeby rozprzestrzeniania się również nie można polegać. Kiedy tylko ustanowisz w jakimś miejscu plac budowy dla budynku, flaga zjedzie na sam dół i zniknie kompletnie. Ale kiedy budynek zostanie ukończony, znowu wjedzie na samą górę! Podobne objawy można zaobserwować na niektórych polach, kiedy wykorzystasz całe jedzenie lub czasami kiedy podlewasz ziemię (wysokość pola będzie wtedy skakała w górę i w dół). Wygląda to na niedoróbkę...

Mimo iż opiekowanie się Chowańcem może stanowić dużą część gry, jest to NPP (Niezbyt Pełne Piwo) w porównaniu z zarządzaniem wioską. Jeżeli chcesz grać naprawdę dobrze i zaspokoić wszystkie potrzeby wieśniaków, to po pewnym czasie możesz zorientować się, iż jest to bardzo czasochłonne, do tego stopnia, że na nic innego nie będziesz miał czasu.

Wiedziałem, że w świecie rzeczywistym jest to szczera prawda, ale miło zauważyć, że autorzy gry podzielają mój punkt widzenia. Mianowicie, zwierzęta są mądrzejsze od ludzi! Ludzie są najbardziej wkurzającym elementem gry. Nigdy nie zadowoleni, zawsze chcą więcej, pochłaniają naturalne zasoby w ciągu kilku sekund, rozmnażają się jak króliki i rozprzestrzenią się niczym szarańcza (Locust).

Niżej wyjaśnię procesy rozmnażania i rozprzestrzeniania. Skoro kluczem do zdobycia większych wpływów i mocy jest właśnie rozprzestrzenianie się, to dlaczego jest to postrzegane negatywnie? - zapytasz się pewnikiem. Kłopot w tym, że jeżeli będziesz miał pecha, to wieśniacy będą rozprzestrzeniać się tak długo, aż w końcu zapchają całą wyspę i nie będziesz miał już na nic miejsca. Nawet na drzewa! Jednym ze sposobów właściwego postępowania z wieśniakami jest używanie klawisza "S" zgodnie z zaleceniami instrukcji. Nad głową każdego wieśniaka pojawi się mała chmurka informacyjna (notabene, czy przypadkiem średnia długość życia w tamtych czasach nie wahała się w granicach 30-40 lat?). Musisz też zrozumieć, iż wieśniacy mają swoje unikalne osobowości i atrybuty. Jeżeli zobaczysz, że wielu wieśniaków w twojej wiosce "bierze sobie luz", to masz problem. Wymyśl im szybko jakieś zajęcie, aby zapobiec ich rozczarowaniu i znudzeniu. Dobrymi specjalizacjami dla tych wieśniaków mogą być: rybak, leśnik, kupiec lub misjonarz. Specjalizacje te wymagają pokonywania dużych odległości i nie pozostawiają zbyt wiele czasu na leniwienie się. Możesz nawet nauczyć swojego Chowańca, aby nie tolerował nierobów w twojej wiosce! Pamiętaj też, iż potomstwo dwojga leniów zaowocuje pojawieniem się nowej, jeszcze bardziej leniwej odmiany (genetyka, genetyka!).

Nie da się ukryć, że instrukcja pomija wiele przykładów, jak wymagające potrafią być wioski. W gruncie rzeczy jest to zaklęty krąg. Wieśniacy będą potrzebowali jedzenia, aby przeżyć. Zbyt duża ilość jedzenia może zaowocować chęcią rozmnażania się, stąd zaś już prosta droga do potrzeby powiększenia zamieszkiwanego obszaru. Będziesz musiał zdobyć drewno, aby wybudować nowe domy. A kiedy wszyscy nowi mieszkańcy będą już mieli dach nad głową, z pewnością przyjdzie im ochota na małe co nieco. Jeżeli jakoś nie opanujesz tego błędnego koła, to już po tobie. Zarządzanie wioską to jak żonglerka odbezpieczonymi granatami.

Jednym z pierwszych problemów będzie chęć powiększenia o 100 % obszaru w twojej początkowej wiosce. Aby rozszerzyć obszar, będziesz potrzebował drewna, ale nie możesz po prostu dawać wieśniakom drewno w nieskończoność, gdyż się rozpuszczą jak dziadowskie bicze. Będziesz potrzebował lasów (i to dużo) blisko swojej wioski. Wyszkolenie Chowańca tak, aby podlewał drzewa, jest bardzo dobrym pomysłem, gdyż kilku leśników z wioski, która ma wysokie zapotrzebowanie na drewno, może wyniszczyć duże połacie lasu w mgnieniu oka. Kolejny problem związany z drzewem to fakt, że ci durni wieśniacy ścinają najpierw najmniejsze drzewka. To działanie nie dość, że daje mniejsze ilości drewna, to jeszcze wstrzymuje rozrastanie się lasu. Zawsze kontruj to zjawisko poprzez podlewanie małych drzewek!

Jako że budynki, które konstruujesz, różnią się od siebie w zależności od bieżących potrzeb wieśniaków, jak i miejsca, w którym chcesz dany budynek postawić, możesz czasami uzyskać lepsze rezultaty, sprawdzając wstępnie kilka lokalizacji pod budowę (może to być przydatne zwłaszcza w przypadku dużych domów, które są zamiennikiem dwu rusztowań, ale mieszczą różną liczbę wieśniaków).

Warsztat jest bardzo dobrym celem dla cudu drzewa, nie ma tu groźby odczynienia iluzji, gdyż wieśniacy nie będą dostarczali do niego drewna sami, chyba że przydzielisz do tego zadania rzemieślników (co zresztą w ostatecznym rozrachunku lepiej jest uczynić). Miejsca budowy również są całkiem dobrymi celami.

To doprowadza nas do drugiego problemu. Choćby nie wiem co, wieśniacy nie będą dostarczali jedzenia do twoich ołtarzy! To koszmar, gdyż ołtarze są źródłem twojej siły. Ołtarze nie działają też na zasadzie magazynu. Nie możesz po prostu zrzucić dużej ilości jedzenia na ołtarz i oczekiwać, iż wystarczy to na dłuższy czas. Duża ilość jedzenia zrzucona na ołtarz przetrwa na nim niemalże tak samo długo, jak ilość o wiele mniejsza. Zamiast tego staraj się, aby dostawy były regularne jak biegunki pewnego ministra. Nie koncentruj się na ilości jedzenia, a na fakcie, czy flaga jest podniesiona, czy nie. Flaga zapotrzebowania na jedzenie na ołtarzu NIGDY nie powinna być nawet widoczna!

Wprawdzie możesz nauczyć swojego Chowańca, aby dostarczał jedzenie na ołtarz, ale na początku potrafi on przenosić tylko niewielkie ilości, jest więc to mało efektywne wykorzystanie jego możliwości. Lepiej naucz go cudu jedzenia, a następnie przywiąż smyczą do flagi zapotrzebowania na jedzenie przy ołtarzu. Tym sposobem Chowaniec będzie się starał automatycznie obniżyć poziom flagi, wykorzystując wszystkie znane sobie sposoby.

Przywiązywanie Chowańca do samego ołtarza niczego nie daje (no, może poza jednym przypadkiem - jeżeli twój Chowaniec jest zły, to zacznie poświęcać na ołtarzu wieśniaków).

Następna kwestia to rozmnażanie. W gruncie rzeczy to najgorsze, co może się zdarzyć, gdyż jeżeli wieśniacy zaczną baraszkować, wpływa to na wszystkie pozostałe potrzeby wymienione powyżej. Samo rozmnażanie nic cię wprawdzie nie kosztuje, ale wymuszone przez nadmierną jurność wyznawców usuwanie skutków wyżu demograficznego to już całkiem inna sprawa. Zauważ, że jeżeli rozpłodowcem uczynisz mężczyznę, to zapłodni on więcej niż jedną kobietę, w związku z czym za dziewięć miesięcy możesz spodziewać się kilku nowych mieszkańców wioski. Kobieta zaś po dziewięciu miesiącach urodzi jednego nowego mieszkańca. Jednym słowem, miej na uwadze płeć wieśniaka, którego czynisz rozpłodowcem. Samce są... ee... bardziej wydajne. Wiem, że to zabrzmi jak stwierdzenie męskiego, szowinistycznego wieprza, ale nie ja układałem reguły gry.

No i, rzecz jasna, jedzenie. Jest to chyba najmniejszy z twoich problemów, gdyż możesz mieć tyle pól uprawnych, ile domostw, co pozwala ci zapewnić stałe dostawy ziarna do magazynu. Jednakże gdy magazyn nie będzie zapełniony, wieśniacy zaczną narzekać. Rzucanie cudów jedzenia na magazyn jako dodatek do posiadania wielu pól uprawnych z pewnością pomoże, ale NIGDY nie używaj triku wielokrotnego kliknięcia. Przekarmienie wywoła chętkę do igraszek w sianie, skutkiem czego wkrótce będziesz miał o wiele większe problemy na głowie, niż tylko utratę iluzji.

Zapotrzebowanie na budynki cywilne jest chyba jedyną rzeczą, która nie stanowi żadnego problemu. Istnieją trzy typy budynków cywilnych. Kiedy je wybudujesz, wieśniacy będą usatysfakcjonowani.

Żłobek, który trzyma dzieci w jednym miejscu, może służyć też innemu celowi. Zazwyczaj berbecie biegają tylko za swoimi mamami, dopóki nie dorosną. Jednak jeśli zostawisz przed budynkiem kilka kamieni, to istnieje duża szansa, iż dzieciaki zaczną dookoła nich tańczyć, tworząc z nich artefakty (kamienie zaczynają się jarzyć oraz nosić twój symbol). Artefakty mogą być wykorzystywane do przeciągania innych wiosek na swoją stronę. Po prostu wrzucasz artefakt do wiochy i czekasz na efekty.

Wprawdzie istnieje równowaga pomiędzy rozprzestrzenianiem się a rozmnażaniem, ale przed tobą najprawdopodobniej dużo potu i zduszonych przekleństw, zanim w końcu ją osiągniesz. Jednym ze sposobów jest zaspokajanie wszystkich potrzeb oprócz rozmnażania. Wieśniacy zaczną wymierać, nie pozostawiając po sobie żadnych potomków, a domostwa zaczną się opróżniać. Kiedy to nastąpi, możesz kazać kilku parom zająć się płodzeniem potomstwa. W ten sposób zapobiegniesz potrzebie rozprzestrzeniania się oraz rośnięciu innych potrzeb do czasu, aż domy wypełnią się na nowo. Kiedy liczba nowo narodzonych dzieci będzie mniej więcej pokrywała się z liczbą pustych miejsc w domach, zmień specjalizację ich rodziców na jakąś inną.

Zauważ, że liczba mieszkańców, których może pomieścić wioska, pokazywana przez totem, NIE będzie taka sama, jak liczba pustych pokoi w domach. Mianowicie w statystykach dotyczących liczby mieszkańców, jaką może pomieścić dany dom, uwzględnieni są tylko dorośli! Pojemność budynku odnośnie dzieciaków nie jest podawana. Wieśniacy mogą cię prosić o wybudowanie większej liczby domostw, kiedy wydaje ci się, że jest wystarczająco dużo miejsca. A to dlatego, że w wiosce znajduje się jakieś dziecko, które jest bezdomne.

Budynek może być przesuwany do czasu, kiedy widoczne będą na nim rusztowania. Jeżeli chcesz zmienić lokalizację budynku, uszkodź go na tyle, aby pojawiły się rusztowania, a stanie się z powrotem “mobilny”. Stawianie budynków zbyt blisko siebie niesie ze sobą pewne ryzyko - twój Chowaniec nie będzie się mógł dostać do pewnych miejsc. Po prostu nie zmieści się między budynkami (oczywiście tylko do czasu, kiedy urośnie na tyle, że będzie mógł PO nich przejść). Tymczasowym rozwiązaniem w takiej sytuacji jest rzucenie czarów powiększenia lub pomniejszenia Chowańca.

Jeżeli potrzebujesz pomocy w radzeniu sobie z określoną potrzebą w danej wiosce, możesz przywiązać swojego Chowańca smyczą do konkretnej flagi. Będzie on się starał pomóc ci najlepiej jak potrafi w zakresie swojej wiedzy i umiejętności.

5. Wskazówki odnośnie konkretnych wysp

Poniżej postaramy się zamieścić ogólny opis każdej z wysp, wraz z garścią wskazówek dotyczących strategii oraz podpowiedziami, jak podbić daną wyspę. Będą też wzmianki na temat złotych pergaminów oraz rozwiązania do ukrytych zadań (tych bez pergaminów).

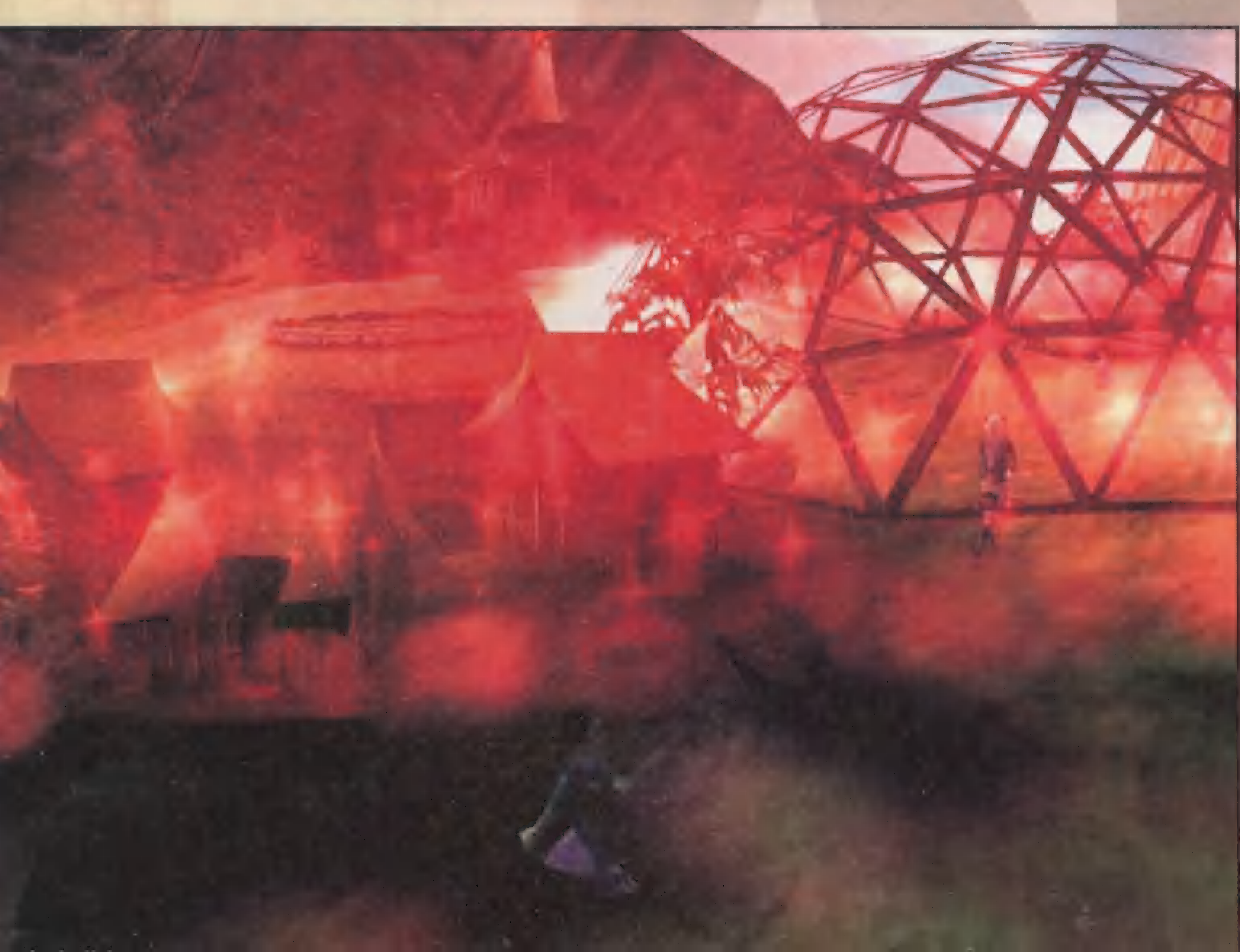
Na początku będziemy podawali tylko ważniejsze wskazówki, do kompleksowych zaś rozwiązań przejdziemy dopiero w ostatnich paragrafach. Tym sposobem będziesz mógł zdecydować, do jakiego stopnia chcesz skorzystać z podpowiedzi.

5.1 Pierwsza wyspa

Jako że jest to wyspa, która ma zaznajomić cię z zasadami gry, nie wszystkie opcje są dostępne. Z drugiej strony, stawiane ci żądania są bardzo niskie. Jest to więc idealne miejsce do szlifowania umiejętności szkoleniowych. Pamiętaj też, aby nauczyć twojego Chowańca wszystkich cudów dostępnych na wyspie.

W całym tym interesie jest też pewien haczyk. Ponieważ nie wszystkie opcje w grze są aktywne, twój Chowaniec nie może rosnąć tak szybko ani też stać się dobrym (lub złym) w takim stopniu, jak na innych wyspach. Możesz jednakże zapisać stan gry i poćwiczyć przez pewien czas potyczki, a potem załadować stan gry i zabrać swojego Chowańca z powrotem na pierwszą wyspę, z całą nowo zdobytą wiedzą. Będziesz musiał wykonać pewne zadania ze złotych pergaminów, aby dostać Chowańca, ale nie wykonuj ostatniego (tego, przed którym ostrzega cię Chowaniec Mędrzec), jeżeli nie chcesz przenieść się na następną wyspę. Żadne z zadań z pierwszej wyspy nie powinno sprawić ci większego problemu, gdyż kamera zawsze pokazuje ci kluczowe miejsca, które musisz odwiedzić, aby wykonać dane zadanie. Ponadto, zarówno Biały, jak i Czarny będą ci dawali wskazówki.

Najlepszym sposobem na pomoc wieśniaczce jest przetransportowanie jej brata przed chatę. Jeżeli chcesz być zły, możesz po prostu zniszczyć jej dom. Ale są też bardziej finezyjne rozwiązania. Na przykład, możesz zabić brata, a potem zrzucić jego zwłoki przed dom siostry. Albo jeszcze bardziej paskudnie: możesz najpierw zniszczyć dom, potem zabić kobietę, a na koniec zrzucić jej ciało przy chorym facecie. Che, che, che... Wtedy wykorkuje z powodu szoku.



Zanim zdecydujesz się aktywować ostatni złoty pergamin, upewnij się, że uzbierałeś dużo jednorazowych cudów (zbierając je, a następnie zostawiając na ziemi). Zbierz też wszystkie inne przedmioty, które chcesz wziąć ze sobą, gdyż wystarczy, że wrzucisz je do wiru, kiedy ten się pojawi, a pojawią się one na następnej wyspie. Pamiętaj też, aby zabrać ze sobą wszystkich wieśniaków!

Naturalna kolejność wykonywania zadań wymagałaby, abyś najpierw zakończył sprawę z facetem od fujarki, a dopiero potem wziął się za ogra. Ale jeżeli zrobisz to w odwrotnej kolejności, to “wydawacz” ulepszonych cudów, który dostajesz w ramach nagrody, pojawi się dopiero po załatwieniu fujary.

Gdy będziesz opuszczał wyspę, upewnij się, że twój Chowaniec jest porządnie wyszkolony i jest w stanie sam sobie radzić, ponieważ na drugiej wyspie możesz mieć o wiele mniej czasu dla niego (będzie cię zajmowało zaspokajanie rosnących żądań kmiotków).

5.2 Druga wyspa

Kiedy przybywasz na drugą wyspę, wprowadzenie nie dobiegło jeszcze końca. Dalej nie możesz konstruować budynków, mimo iż mieszkańcy będą ich od ciebie żądali. Jednakże bądź cierpliwy. Niedługo zostaniesz nauczony owej umiejętności. W międzyczasie mądrym posunięciem byłoby nauczenie Chowańca, jak podlewać lasy :). Na tej konkretnej wyspie występują one w ilościach tak szczątkowych, iż OBAJ konkurencyjni bogowie będą próbowali ci je podkradać.

Z pewnością miałeś zamiar nauczenia się zarządzania wioskami na tej wyspie, gdyż jest to absolutna konieczność. Bez twojego nadzoru ci głupi wieśniacy nie zrobią dosłownie niczego poza masową orgią (nie żebyśmy sami nie lubili orgii, co to to nie!) i dewastacją lasu.

W gruncie rzeczy, najbliższy wiosce lasek zostanie najprawdopodobniej unicestwiony w kilka minut po rozpoczęciu rozgrywki. I nie ma sposobu na to, aby go odzyskać. W stosunku do ocalałych drzew od razu wykorzystaj trik z wielokrotnym rzuceniem cudu, aby zregenerować tyle drzew, ile tylko się da. Zaprzęgnij też do pomocy swojego Chowańca. Kiedy pojawią się małe drzewka, obierz je za cel swoich “cudownych” ataków, a las będzie rósł jeszcze szybciej.

W celu zdobycia możliwości rzucania własnych cudów i rozpoczęcia użytkowania totemu znajdującego się w środku wioski jak najszybciej aktywuj pierwszy złoty pergamin.

Kiedy tylko posiądziesz umiejętność stawiania budynków oraz dorobisz się warsztatu, zacznij ekspansję. Na dobry początek musisz upchnąć w domach wszystkich wieśniaków z pierwszej wyspy. Możesz nawet pokusić się o pewną nadprodukcję, gdyż da ci to więcej mocy. Jednakże uważaj, aby nie skończyła ci się przestrzeń na nowe domostwa (może się to zdarzyć, jeżeli nie okiełznasz trochę apetytu i jurności wieśniaków). Jeżeli przeholujesz, musisz zrobić wszystko, co w twojej mocy, aby ocalić lasy. Bez nich jesteś zgubiony.

Po zakwaterowaniu wszystkich wieśniaków z pierwszej wyspy zdobędziesz wiedzę konieczną do utkania czaru lasu.

W pierwszej wiosce, przynajmniej na początku, nie będziesz musiał zbytnio przejmować się kwestiami rozmnażania. Ilość dostępnego pożywienia będzie się utrzymywała na stosunkowo niskich poziomach. Jeżeli chcesz pomóc je utrzymać, wystarczy, że będziesz ciągle zabierał jedzenie z magazynu i wykorzystywał je na swoich ołtarzach.

Naszym skromnym zdaniem, Khazar stanowczo za wcześnie ponagla cię, abyś podbił wioski Lethysa. Najpierw wyprowadź na prostą pierwszą wioskę, a dopiero potem bierz się za następne. Jest to więc pierwsza wyspa, na której musisz przejmować inne wioski. Musisz dostosować metodę przejmowania wiosek na rzecz strony (dobra lub zła):), po której się opowiedziałeś. Tak czy siak, na tej wyspie nie jest wymagana zbyt silna wiara. Trudniej będzie wszystkich wieśniaków usatysfakcjonować (rzecz jasna, jeżeli jesteś po Ciemnej Stronie Mocy, wystarczy, że utrzymasz ich przy sobie, co jest łatwiejsze).

Niedaleko pierwszej wioski Lethysa jest ukryte zadanie. Chodzi o zagadkę z drzewem. Jeżeli ją rozwiążesz, otrzymasz cud latających Chowańców, który to znacznie ułatwi ci zadanie zaimponowania wiosce (aby rozwiązać zagadkę, musisz zauważyć, iż przesunięcie danego drzewa automatycznie powoduje przesunięcie wszystkich drzew dookoła niego; musisz więc działać na obrzeżach oraz rozegrać to w ten sposób, aby twój ostatni ruch zmienił środkowe drzewo).

Zwróć uwagę na dużą liczbę leniwych wieśniaków w wiosce znajdującej się najbliżej twojej pozycji startowej. *Po przejęciu owej wioski postąp z nimi w sposób,* który uważasz za najbardziej odpowiedni.

Kiedy przejmiesz pierwszą wioskę od konkurencyjnego boga, Lethysa, zostaniesz zdany na samego siebie. Ale nie przejmuj się - Lethys rzadko będzie cię atakował. Jego główną rozrywką jest rzucanie ochrony na własne wioski, gdy będziesz próbował je przejąć. Jednakże zaatakuje on twojego Chowańca całym swoim arsenałem cudów, jeżeli ten zbliży się za blisko którejś z jego wiosek. Upewnij się, że twój Chowaniec potrafi rzucać zarówno zaklęcie wody, jak i uleczania na samego siebie (może się tego nauczyć podczas ataku). Pamiętaj, iż nie możesz uszkodzić (a co dopiero zniszczyć) świątyni Lethysa, dopóki wszystkie jego wioski nie przejdą na twoją stronę albo nie staną się neutralne. Zaś kiedy dojdzie co do czego - ogniste kamienie (podgrzanie za pomocą kul ognistych) wpływają bardzo destruktywnie na stan techniczny budynku.

5.3 Trzecia wyspa

Ostrzeżenie przed bugiem - niektórzy ludzie narzekają na bardzo długie czasy ładowania gry po dotarciu do trzeciej wyspy (tudzież rozgrywają bardzo długie potyczki). Miejmy nadzieję, iż ta niedoróbka zostanie usunięta przez patch, który Lionhead ma niedługo wypuścić. Na razie jednak istnieje jeden (nie do końca pewny) sposób na rozwiązanie owego problemu. Jeżeli masz na dysku 200 MB wolnego miejsca, za którym nie będziesz zbytnio tęsknił, to możesz skopiować folder Audio z CD na odpowiadające mu na dysku twardym miejsce. Wiedz jednak, iż robisz to na własne ryzyko. Jak już wcześniej zaznaczyliśmy, sposób nie jest do końca pewny, więc nie gwarantujemy, iż po tym manewrze gra będzie działała bez zarzutu.

Ta wyspa stanowi nieco większe wyzwanie, gdyż do przejęcia wioski potrzebna jest silna wiara. Ponadto wioski znajdują się w znacznym oddaleniu od siebie. Twój początkowy obszar wpływów jest stosunkowo niewielki, ale zacznie się zwiększać wraz ze wzrostem wiary wyznawców. Głównym problemem wydaje się stado wilków, które atakuje twoją drugą wioskę. Istnieje kilka sposobów na pozbycie się natrętów. Cudy pioruna i ognia sprawdzają się całkiem skutecznie, jeżeli chcesz urządzić sobie trening celowania. Możesz też podłożyć ogień w lesie, przez który przebiegają, jeżeli odpowiednio przymierzysz. Ten sposób pozwoli ci się uporać z większością wilków. Jeszcze innym sposobem jest wykorzystanie twoich boskich mocy do zatrzymania czasu (tzn. zrobienia pauzy :)), a następnie przeniesienia wilków pojedynczo do twojego magazynu. Tym sposobem skończą one jako żarcie dla mieszkańców. Nosił wilk razy kilka... (za pomocą kombinacji Alt+1 oraz Alt+2 możesz zwalniać i przyspieszać czas w grze). Nie lekceważ też swojego przeciwnika. Nie wpisuj go na listę ustrzelonych jeleni nawet wtedy, kiedy została mu już tylko jedna wioska. Jest on gotowy złożyć w ofierze wszystko, byle tylko zdobyć moc modlitewną.

5.4 Czwarta wyspa

Czwarta wyspa jest właściwie pierwszą wyspą. Tyle że teraz panuje tu coś na kształt piekła. Ziemia została skąpana w burzach i kulach ognistych, o niebie w kolorze krwi nie wspominając. Każdej z trzech klątw pilnuje kamień strażniczy.

Najbardziej palącym problemem jest fakt, iż ciągle jesteś bombardowany przez kule ogniste. Czasowym rozwiązaniem może być używanie tarcz na terenie wioski lub też skuteczne ich wyłapywanie (jedną z taktyk jest złapanie kuli ognistej w łapę, a potem absorbowanie pozostałych nadlatujących).

Do podtrzymania tarczy będziesz potrzebował dużo energii modlitewnej (jeżeli ci jej zabraknie, tarcze znikają, tak samo zresztą jak cud lasu). Jednakże koło twojej świątyni znajduje się "wydawacz" tarczy duchowej. Te jednorazowe cuda również mogą być aktywowane, a potem zdjęte w celu transferu ich energii do twojej świątyni.

Aby permanentnie przerwać ognisty deszcz, musisz rozwiązać zagadkę. Musisz ją najpierw "otworzyć", zdobywając jedną z pierwszych wiosek (to ta japońska, znajdująca się blisko kamienia strażniczego otoczonego tarczą fizyczną i duchową). Dobrym rozwiązaniem byłoby przyniesienie kilku artefaktów z poprzednich wysp, a następnie zarzucenie nimi wioski w celu uzyskania dużej ilości wiary. Sama w sobie zagadka jest bardzo prosta i zawsze taka sama, więc nawet jeżeli nie uda ci się za pierwszymi paroma podejściami, możesz zawsze spróbować szczęścia ponownie. Następne zjawisko na liście "Warto Byłoby To, Kurczę, Zlikwidować" to burze. Kamień za nie odpowiadający jest pilnowany przez ogra o imieniu Sleg (pamiętasz go?). Tym razem walka z nim jest nieunikniona. Kiedy go pokonasz, burze ustaną. Ostatnią rzeczą, jaka pozostaje ci do naprawienia, jest krwiste niebo. Musisz przyprowadzić kobietę do wyznawcy Nemesisa imieniem Adam (che, che). Kobieta ma na imię Keiko, a oprócz tego jest jego żoną. Nemesis orzekł, iż Keiko umrze, jeżeli jej mąż przestanie w niego wierzyć. Innym sposobem na rozwiązanie tego problemu jest po prostu zabicie żony.

Jeżeli idzie o przeklętą wioskę kościejow, to musisz podnieść totemy (tak, są ich dwie sztuki) do ich pełnego poziomu. Aby to zrobić, powinieneś roztoczyć obszar swoich wpływów na wioskę, a następnie kazać swojemu Chowańcowi podnieść jeden z totemów w tym samym czasie (to ważne), kiedy ty będziesz podnosił drugi. Jeżeli twój Chowaniec wie, jak obchodzić się z totemami, nie powinno ci to sprawić większych kłopotów.

Plemię szkieletów wymrze, co może wydawać się (albo i nie) trochę dziwne, ale nie wpływa to w żaden sposób na ukończenie zadania.

5.5 Piąta wyspa

Wielu ludzi zgłosiło następującego buga - jeżeli skończysz grę, na twoim Chowańcu dalej będzie spoczywała klątwa i nie ma żadnego sposobu, aby ją zdjąć! Nastawienie Chowańca zmieni się diametralnie. Będzie też sukcesywnie kurczył się we wszystkich rozgrywkach po sieci, Internecie oraz potyczkach. Dopóki sprawa nie zostanie wyjaśniona, bądź też nie pojawi się patch, zaleca się NIEZAPUSZCZANIE SIĘ na piątą wyspę! W międzyczasie rozgrywaj potyczki tudzież gry w Internecie, doskonaląc umiejętności swojego Chowańca.

6. Srebrne pergaminy

Srebrne pergaminy są pomniejszymi zadaniami w Black & White. Wykonywanie ich nie stanowi bezwzględnego warunku ukończenia gry, ale może za to przynieść ci rozmaite nagrody. Większość zadań można wykonać zarówno w dobry, jak i zły sposób. Poniżej zamieszczamy oba warianty, jak również informacje o płynących z nich korzyściach.

6.1 Zadania na pierwszej wyspie

Jest to, jak już zapewne wiesz, wyspa treningowa, w związku z czym nie musisz wykonywać zadań w określonym limicie czasowym. Dostajesz też bardzo konkretne wskazówki, jak dany problem rozwiązać. Najbardziej popularną nagrodą są "wydawacze" cudów.

6.1.1 Rzucanie kamieniami

Lokalizacja: blisko gry, obok brzegu w pobliżu twojej świątyni.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Zrób, jak sugerują Blackie i Whitey. Rzuć kilka kamieni w skałę znajdującą się na słupie. Uważaj tylko, aby nie przywalić w dom, który znajduje się na tym obszarze (w mieszkańca owego domu też, jeżeli już przy tym jesteśmy). Jeżeli będziesz miał szczęście, opłaci ci się przyprowadzenie Chowańca na szkoleniowej smyczy, aby poprzyglądał się twoim wysiłkom. Konkretniej, nauczy się on rzucania kamieniami w wodę i ląd (oraz znajdujące się na nim drzewa), co pozwoli mu nabrać krzepy. Zauważ, iż na innych wyspach zapas kamieni nie będzie niewyczerpany, tak jak podczas owego zadania. Warto więc po skończonym bombardowaniu przynieść kamienie z powrotem i mieć nadzieję, iż Chowaniec nauczy się też aportowania. W zadaniu tym kryje się też pewien sekret. Jeżeli będziesz rzucał kamieniami w słup, zostaniesz wynagrodzony cudami wody. Tym sposobem możesz się całkiem nieźle obłowić. Miej na uwadze, iż wzięcie się za inne zadania spowoduje wyczerpanie zapasu kamieni.

Nagroda: skrzynia z piłką plażową (no i, rzecz jasna, wyżej wspomniane cuda wody jednorazowego użytku).

Rozwiązanie dla strony złej: Możesz też przyprowa-

dzić ze sobą Chowańca na smyczy agresji. Kiedy zaczniesz rzucać kamieniami w kolumnę, istnieje duże prawdopodobieństwo, iż Chowaniec też zacznie rzucać kamulcami, tyle że nie w kolumnę, a pobliski domek, jego mieszkańca lub jakieś drzewa. Jeżeli zniszczysz chatę, możesz ją odbudować, a otrzymasz wtedy nagrodę wiary. Ciekawą alternatywą jest wykorzystywanie wieśniaków do strącenia kamienia z kolumny.

Nagroda: skrzynia z piłką plażową (no i, rzecz jasna, wyżej wspomniane cuda wody jednorazowego użytku).

6.1.2 Wybawca

Lokalizacja: wybrzeże rybackie w pobliżu twojej świątyni.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Zrób, jak doradza Białas, czyli każ swojemu Chowańcowi, aby wyłowił po kolei wszystkich wieśniaków. Możesz to łatwo osiągnąć, przyprowadzając go na brzeg smyczą współczucia, a następnie klikając po kolei wszystkich tonących. Kiedy Chowaniec dojdzie do jednego z nich i podniesie go, szybko kilknij na plaży obok stojącej tam kobiety. Twój Chowaniec powinien położyć wieśniaka na plaży i czekać. Wtedy wyślij go do kolejnego tonącego, i tak w kółko aż do wyłowienia całej gromadki. Jeżeli twój Chowaniec jest niedoświadczony, istnieje niebezpieczeństwo, iż bydlę zacznie wieśniakami rzucać tudzież ich zjadać, jeżeli będziesz zwlekał zbyt długo z wydawaniem mu kolejnych poleceń.

Nagroda: "wydawacz" cudu siły dla Chowańca.

Rozwiązanie dla strony złej: Pozwól wieśniakom się potopić, możesz też dla równego rachunku wrzucić do wody kobietę, która stoi na brzegu. Innym rozwiązaniem, jeżeli przypadkiem twój Chowaniec jest głodny, jest pozwolenie mu na pożarcie wszystkich nieboraków.

Nagroda: "wydawacz" cudu siły dla Chowańca.

6.1.3 Zagubione stado

Lokalizacja: w wiosce niedaleko żłobka.

Rozwiązanie dla strony dobrej: To pierwsze trudniejsze zadanie w grze. Aby zwrócić owce farmerowi, musisz je odnaleźć. Na początku nie jest to proste, gdyż owce ze swojej wielkości nie słyną. Będziesz musiał bardzo uważnie przyglądać się ziemi, aby je zauważyć. Przeszukując wyspę, możesz też bardzo uważnie wsłuchiwać się w otaczające cię dźwięki. Kiedy będziesz blisko jakiejś owcy, możesz ją usłyszeć, czasami nawet zanim ją dostrzeżesz. Farmer chce odzyskać pięć owiec, ale na wyspie jest ich trochę więcej. Jeżeli zwrócisz mu wszystkie owce, pozwoli ci wybrać jedną z nich na nowego Chowańca.

Lokalizacje wszystkich owiec:
- przy domku kamieniarza
- za dużymi wrotami
- w zagrodzie razem ze świniami, w jednej z farm znajdującej się poza wioską
- na szczycie góry, nieopodal siedziby pustelnika
- wśród drzew, blisko pustelnika (tam, gdzie leżał wcześniej chory facet)
- w pobliżu śpiewającego kamienia na brzegu, blisko miejsca, gdzie wieśniacy łowią ryby
- przy kolumnie, na której trenowałeś rzucanie kamieniami
- pod palmami na plaży, w miejscu, gdzie zaczynałeś grę
- na zboczu góry obok palm rosnących w miejscu, gdzie zaczynałeś grę

Nagroda: jedzenie (no i Chowaniec owca, jeżeli uda ci się zwrócić farmerowi wszystkie owce!).

Rozwiązanie dla strony złej: Zabij owce albo nakarm nimi swojego Chowańca, zabij farmera, rozwal mu domostwo... Użyj swojej wyobraźni w złym celu. Che! che! che!...

Nagroda: nic!

6.1.4 Śpiewające kamienie

Lokalizacja: na brzegu obok drugiej wioski.

Rozwiązania dla strony dobrej: Nie tylko będziesz musiał odnaleźć śpiewające kamienie, będziesz musiał znaleźć WŁAŚCIWE kamienie. Następnie będziesz musiał umieścić je w odpowiedniej kolejności (śpiewające kamienie to te w kształcie łzy, ze znakiem runicznym). Właściwa kolejność to po prostu skala muzyczna, idąca od tonów niższych do wyższych. Kliknij śpiewający kamień, aby usłyszeć, jaki wydaje dźwięk, a następnie umieść go w jednym z przeznaczonych na kamienie zaciemnionych miejsc, aby dołączyć się do gry z innymi kamieniami. Możesz podnosić i zmieniać położenie każdego kamienia, poza trzema, które już znajdują się na swoich miejscach, i nie możesz ich ruszyć (pocieszeniem może być fakt, iż wcale nie musisz ich przemieszczać, gdyż i tak znajdują się już na miejscach właściwych). Istnieją też trzy fałszywe kamienie na wyspie. Można je rozpoznać po dźwięku, który wydają (nie pasuje on do skali).

Miejsca, gdzie możesz znaleźć właściwe kamienie:
- obok kręgu śpiewających kamieni
- w wiosce, za cmentarzem
- w kamieniołomach pustelnika
- pomiędzy drzewami, blisko pustelnika (tam, gdzie leżał chory facet)
- na zboczu góry, blisko miejsca, gdzie zaczynałeś grę

Nagroda: "wydawacz" cudu jedzenia.

Rozwiązanie dla strony złej: Nie wiadomo, czy kamienie da się zniszczyć. Bezczynność też ci nie pomoże, gdyż w takim przypadku nie wykonasz zadania. Mógłbyś spróbować rozwalić chatę opiekuna kamieni, jeżeli myślisz, że ma to jakiś cel.

Nagroda: nic!

6.1.5 Odkrywcy

Lokalizacja: na brzegu, za wielką bramą.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Po pierwsze, podobno zabieranie jedzenia z magazynu wioski jest źle widziane. W tym przypadku jednak nie ma to znaczenia. Wystarczy, że dostarczysz podróżnikom to, co jest im potrzebne. Drzewa nie będą dobrym pomysłem, gdyż faceci potrzebują drewna "przygotowanego". Więc przynieś im po prostu trochę desek z magazynu, i po kłopocie. Następną ich zachcianką będzie ziarno. Możesz je wziąć z pola lub magazynu. Zabieranie jedzenia z magazynu wioski i wykorzystywanie go w jakikolwiek sposób poza wioską może być traktowane jako złe zachowanie. Jeżeli nie chcesz ryzykować, to zaopatrz podróżników w ryby, gdyż i tak zamieniają się one w ziarno, kiedy je podniesiesz (dziwne, ale prawdziwe).

Ostatnim życzeniem jest mięcho. Możesz im je dostarczyć w najróżniejszej postaci, jednakże wykazują inklinację do owiec (nie w tym sensie, o jakim w tej chwili pomyślałeś!). Stwierdzają bowiem, iż "ma wiele zastosowań". I chodzi o wełnę, ludziska, o wełnę :). Upewnij się tylko, iż najpierw ukończyłeś zadanie farmera, zanim zaczniesz rozdawać owce na lewo i prawo, gdyż w przeciwnym wypadku nie będziesz mógł owego zadania wykonać perfekcyjnie. Równie dobrze zamiast owcy możesz podarować podróżnikom krowę. Kiedy poproszą o mięso, możesz też podrzucić im kobietę. W końcu, wydaje się, iż faceci mają dobre intencje. Możesz też podrzucić im paru wieśniaków jako dodatkową załogę albo dzieciaka do czyszczenia pokładów (jeżeli niefortunnie zabijesz jednego z podróżników, podrzuć im wieśniaka, aby uzupełnił braki w składzie załogi).

Jeśli będziesz miły dla emigrantów, zyskasz szansę ponownego spotkania z nimi na wyspie piątej, gdzie również będą mieli dla ciebie zadania. Jeśli pomożesz im i wtedy, nagrodą będzie jedna dodatkowa wioska oraz miś polarny w charakterze twojego Chowańca.

Nagroda: "wydawacz" cudu wody.

Rozwiązanie dla strony złej: Nie masz możliwości sfajczenia statku, więc jedyne, co ci pozostaje, do wybić do nogi wszystkich marynarzy.

Nagroda: nic!, no, może poza zabawną scenką (do obejrzenia po mordzie).

6.1.6 Facet z fujarką

Lokalizacja: przy żłobku w wiosce oraz jaskinia w górze obok.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Tak jak mówi Bielak, kluczem do uratowania dzieci jest przekonanie grajka, aby je uwolnił. Jako że nie możesz dostać się do jaskini ani nawet podnieść grajka, będziesz musiał znaleźć jakiś inny sposób. Rozwiązanie tkwi w twoim Chowańcu. Jednakże nawet Chowaniec nie jest na tyle szybki, aby złapać grajka. Jedynym rozwiązaniem jest przywiązanie Chowańca smyczą do grajka. Grajek spanikuje i stanie sparaliżowany strachem. W tym momencie Chowaniec może go spokojnie dogonić i podnieść do góry. Upewnij się, iż używasz smyczy współczucia, w przeciwnym wypadku grajek może zostać zjedzony, jak i ciśnięty na dużą odległość. A tego bardzo nie chcemy. Jedyne, co pozostaje ci do zrobienia, to upuszczenie grajka przed wejściem do jaskini. Wypuści on dzieci i znowu zostanie prawym wieśniakiem.

Nagroda: "wydawacz" cudu leczenia.

Rozwiązanie dla strony złej: Jako że nie obchodzą cię echa płaczliwych głosów dochodzących z jaskini, możesz spokojnie permanentnie grajka sfaulować. Niech twój Chowaniec się nim nasyci. Możesz też wrzucić go do morza albo spuścić na niego pokaźnych rozmiarów kamień.

Nagroda: "wydawacz" cudu błyskawicy.

6.1.7 Pustelnik

Lokalizacja: w górach, niedaleko miejsca, gdzie zaczynałeś grę.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Jest niestety niepełne. Jedynym sposobem, który sprawdza się w 100%, jest poczekanie, aż twój Chowaniec urośnie do rozmiarów, jakie zadowolą pustelnika. Kłopot w tym, że trwa to BARDZO długo. Niektórzy sugerują inne rozwiązania, niestety nie zawsze się sprawdzające. Oto niektóre z nich:

- przeniesienie pustelnika przed oblicze Chowańca - mentora
- powyrywanie wszystkich wysokich drzew znajdujących się dookoła pustelnika i zastąpienie ich małymi krzaczkami. W ten sposób Chowaniec w porównaniu z otoczeniem będzie wyglądał na większego, niż jest w istocie.

Nagroda: "wydawacz" cudu wody (i aktywacja robaczków świętojańskich).

Rozwiązanie dla strony złej: Całkiem duża i luksusowa chata jak dla tak zbuntowanego obiboka, nie sądzisz? A co jest najgorszą rzeczą, jaka może przytrafić się pustelnikowi?

Jeżeli twój Chowaniec nie może zaimponować pustelnikowi wzrostem, to zawsze pozostają inne alternatywy. Niech Chowaniec rzuci celnie w chatę pustelnika jakimś pokaźnych rozmiarów kamieniem. Potem możesz delektować się miną buntownika. Jednakże bądź ostrożny. Pustelnik będzie chciał odpłacić ci pięknym za nadobne, podkładając ogień w magazynie wioski. Możesz też po prostu kazać Chowańcowi wrzucić pustelnika do morza. Ciekawe, czy to mu zaimponuje.

Nagroda: skrzynia z jednorazowym cudem wody.

6.1.8 Ogr

Lokalizacja: dolina na zewnątrz drugiej wioski.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Whitey z pewnością ma rację, mówiąc, iż ogr jest głodny. Możesz próbować zrzucić jedzenie koło niego. Kłopot w tym, że znajduje się on poza obszarem twojego wpływu, będziesz więc musiał zrobić to bardzo szybko, zanim wyczerpie się twoja moc. Innym sposobem dostarczenia żarcia jest założenie Chowańcowi smyczy współczucia i rozkazanie mu, aby przyniósł jedzenie ogrowi. Jednak ogr jest stworzeniem agresywnym, utrzymuj więc bezpieczny dystans i każ Chowańcowi zmykać, kiedy tylko wykona swoje zadanie. Nakarmiony ogr zapadnie w drzemkę. Wtedy możesz wraz ze swoim Chowańcem przekraść się koło niego i wziąć nagrodę.

Nagroda: piłka plażowa i "wydawacz" cudu leczenia o zwiększonej mocy.

Rozwiązanie dla strony złej: Rzecz jasna, Blackie sugeruje wszczęcie bójki. Przyprowadź swojego Chowańca na smyczy agresji, a rozpocznie się walka. Załatwienie ogra nie powinno być zbyt trudne. Jeżeli jednak przegrasz, to nie przejmuj się, gdyż możesz próbować szczęścia tyle razy, ile ci się tylko podoba.

Nagroda: piłka plażowa i "wydawacz" cudu leczenia o zwiększonej mocy.

6.1.9 Gotowanie grzybów

Lokalizacja: pokryty lasem pagórek przy brzegu, niedaleko kręgu śpiewających kamieni.

Aby to zadanie pojawiło się w grze, musisz mieć mysz z force feedbackiem!

Rozwiązanie dla strony dobrej: Poszperaj trochę dookoła kręgu grzybów, aby znaleźć ten właściwy (najbardziej trzęsący się). Powinien być to trzeci na lewo od największego kamienia. Wystarczy, że włożysz go do kociołka, a zadanie będzie wykonane.

Nagroda: "wydawacz" cudu kochającego Chowańca.

Rozwiązanie dla strony złej: Po prostu wybierz niewłaściwy grzyb, a mała chatka eksploduje!

Nagroda: nic!!!

6.2 Zadania na drugiej wyspie

Druga wyspa jest trochę większa od pierwszej, a zadania są bardziej rozproszone. Różne są też nagrody, jak i rozwiązania poszczególnych zagadek.

6.2.1 Leczenie zarażonych wieśniaków

Lokalizacja: indiańska wioska w środku wyspy.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Z moralnego punktu widzenia jest to wyzwanie. Bieganie po wiosce i leczenie wieśniaków niewiele ci pomoże. Zaraza i tak będzie dalej się rozprzestrzeniać. Musisz znaleźć źródło problemu. To akurat do trudnych zadań nie należy. Całe jedzenie w magazynie jest zielone i zepsute. Rzucanie cudów leczących na jedzenie nie przynosi żadnych rezultatów. Jedyne, co ci pozostaje, to zabranie całego zapasu jedzenia z magazynu. A to jest złe. Wrzuć zepsute ziarno do wody i jak najszybciej postaraj się uzupełnić braki w magazynie, aby uciszyć protesty wieśniaków. Następnie wylecz ich wszystkich, zanim umrze więcej osób, a zadanie zostanie wykonane.

Nagroda: "wydawacz" cudu błyskawicy w środku wioski.

Rozwiązanie dla strony złej: Jeżeli jesteś naprawdę wredny, możesz wyspecjalizować wszystkich wieśniaków na farmerów i wycisnąć z nich jak najwięcej, zanim padną z powodu choroby. Tym sposobem do twojej dyspozycji pozostanie bardzo efektywna broń. Wystarczy, że zostawisz trochę zepsutego jedzenia w pobliżu wrogiej wioski. Potem patrz, jak naiwni ludzie zjadają je, cierpią i giną. Jeżeli zebrałeś dużą ilość jedzenia, to powyższym sposobem możesz opustoszyć wszystkie wioski na wyspie. Inni bogowie nie będą mieli pojęcia, co robisz.

Nagroda: nic (no, może poza egzotyczną bronią chemiczną).

6.2.2 Pływające dzieci

Lokalizacja: indiańska wioska na środku wyspy.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Dzieci są wredne i nie chcą wyjść z wody. Najprostszym sposobem jest powtórzenie manewru z pierwszej wyspy, czyli zlecenie zadania swojemu Chowańcowi. Możesz też sam powyławiać berbecie i dostarczyć je ich matce. Ciekawym rozwiązaniem jest przyprowadzenie matki do dzieciaków. Dostaną wtedy burę, której długo nie zapomną.

Nagroda: "wydawacz" cudu wzrostu Chowańca.

Rozwiązanie dla strony złej: Również w tym przypadku Chowaniec może być pomocny. Do tego momentu powinien się już nauczyć, co robić z żarciem, które oddaliło się na dłuższy czas od wioski. Jeżeli jesteś naprawdę okrutny, możesz najpierw kazać zjeść swojemu Chowańcowi mamę na oczach dzieci, a dopiero potem przeznaczyć je na pożywienie.

Nagroda: ???

6.2.3 Sekret melodii śpiewających kamieni

Lokalizacja: obok góry w pobliżu wioski znajdującej się na środku wyspy.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Jeżeli masz dobry słuch, będzie to zadanie stosunkowo proste. Jeżeli nie, to już gorzej. Kamienie są ułożone w skali, ale tym razem musisz zagrać na nich określone melodie, klikając je w odpowiedniej kolejności. Wskazówkę co do pierwszej melodyjki można znaleźć w pobliskiej wiosce. Mieszka tam grajek, który wygwizduje dobrze znaną ludową piosenkę francuską: "Ah! Vous dirai-je maman". Jest ona bardziej znana jako: "Twinkle, twinkle little star".

Prawidłowa kolejność dla tej melodii to (od lewej strony do prawej): 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1

1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 1 (alternatywna)

Jeśli chodzi o drugą melodię dla Jasnej Strony Mocy, to musisz się chwilkę zastanowić. Jak się nazywa ta gra? A ty grasz jako dobry. Teoretycznie więc drugą melodyjką powinna być... Ciekawe, czy na tych wyspach obchodzą Boże Narodzenie? Tak, druga melodyjka to "White Christmas" Irvinga Berlina.

Prawidłowa kolejność dla ostatniej melodyki to (od lewej strony do prawej): 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5

Nagroda: ??? (oprócz zmiany dnia w śnieżną noc).

Rozwiązanie dla strony złej: Melodia aktywacyjna jest taka sama dla strony dobrej, jak i złej. A co do drugiej melodyjki dla złej strony, cóż, pomyśl o czymś, co robiłeś ostatnio, zazwyczaj kojarzy się to ze śmiercią... Konkretniej, chodzi o pewien utwór Chopina: "Marsz żałobny". Więc wesoło, wszyscy, wesoło! Bo jak nie... Pam, parampampampam, pamparampampampam! Iiii... Pam, pam...

Prawidłowa kolejność dla tej melodii to (od lewej strony do prawej): 2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2

5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5 (alternatywna)

Magiczny krąg, który dostaniesz jako nagrodę, zniknie po pewnym czasie, ale wystarczy, że zagrasz jeszcze raz melodyjkę, a pojawi się ponownie.

Nagroda: magiczny krąg, w którym możesz wskrzeszać zmarłych.

6.2.4 Przemieszczenie świątyni

Lokalizacja: brzeg niedaleko jeziora znajdującego się na środku wyspy.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Masz tu do czynienia z prostszą wersją klasycznych wież Hanoi. Tutaj działasz tylko na trzech kolumnach. Wieże Hanoi to układanka, w której musisz przenieść krążki, nie kładąc nigdy większego na mniejszy. Ergo: przenieś najmniejszy szczyt na środek, średni szczyt na prawo, potem umieść najmniejszy szczyt na prawej stronie i przesuń podstawę z lewej strony na środek. Powtórz ten manewr z dwiema mniejszymi częściami, ale tym razem przenieś je na lewą stronę. Wtedy będziesz mógł przenieść największą podstawę na prawo, czyli tam, gdzie powinna się znajdować. W końcu, przenieś najmniejszy kawałek na środek, średni kawałek na prawo i zakończ robotę najmniejszym kawałkiem. Voila!

Kiedy będziesz przenosił świątynię, kapłan (jak to kapłan) będzie marudził z powodu naruszania jego dóbr osobistych. Dobrym rozwiązaniem byłoby ukończenie zadania przy jak najmniejszej liczbie ruchów.

Nagroda: świątynia rzucająca zwiększone uzdrawianie na każdego osobnika znajdującego się w pobliżu.

Rozwiązanie dla strony złej: Ruszanie chałupy kapłana tak długo, aż cały jego dobytek znajdujący się w środku ulegnie zniszczeniu, wydaje się odpowiednim (albo głupim) rozwiązaniem. Nie możesz porozrzucać kawałków świątyni na wszystkie strony, gdyż trzymają się one tylko kolumn.

Nagroda: ???

6.2.5 Dzieci kradnące krowy

Lokalizacja: pierwsze miasto w śnieżnych grach najdalej od twojej świątyni.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Jeżeli dzieci już uprowadziły krowę i udają się z nią w bliżej nieokreślonym kierunku, możesz po prostu wziąć mlekodawczynię w łapę i odtransportować ją do stada. Białek cię pochwali, ale dzieciaki tak łatwo się nie poddadzą. Wygląda na to, że musisz nastraszyć berbecie tak, aby nigdy więcej nie przyszło im do głowy kradzenie łaciatych. Trzeba "kufniaszy" napełnić bojaźnią bożą. Przywal w pobliżu nich kulą ognistą albo piorunem. Mogą nawet trochę oberwać, byle nie za dużo (jeżeli musisz, to rzuć na nie potem cud uzdrawiania). I sprawa załatwiona.

Nagroda: zwiększona moc pioruna w środku wioski.

Rozwiązanie dla strony złej: Oto w końcu zadanie, w którym możesz pofolgować swoim maniakalnym skłonnościom. Rzucaj, przypalaj, sprowadź deszcz piorunów albo nakarm swojego Chowańca jednym z małych złodziei. To z pewnością oduczy ich zamiłowania do krowo-kradziejstwa.

Nagroda: zwiększona moc pioruna w środku wioski.

6.2.6 Fałszywy posąg

Lokalizacja: na zewnątrz drugiej wioski, na górskiej ścieżce przy brzegu.

Rozwiązanie dla strony dobrej: Musisz w jakiś sposób usunąć posąg. Pytanie tylko: jak? Obrzucanie kamieniami nie przynosi większych rezultatów, a piorun powoduje tylko krótkotrwałe naelektryzowanie. Jednakże posąg jest podatny na ogień. Aby podpalić posąg, umieść w jego pobliżu coś łatwopalnego, a następnie ciśnij kulę ognistą w stronę owego przedmiotu. Ciepło z pożaru rozpali posąg do czerwoności. W końcu posag wezmą dyabli. Ludzie modlący się przy posągu zorientują się, kto tu jest potężniejszym bogiem, i zaczną oddawać cześć tobie. Białek pochwali cię, iż przy okazji wykonywania tego zadania nie pozbawiłeś nikogo życia.

Nagroda: zwiększona moc cudu kuli ognistej w środku wioski.

Rozwiązanie dla strony złej: Jak mówi Czarnuch, długość żywota oddających cześć fałszywemu bóstwu nie powinna być zbyt długa. Zastosuj swoją ulubioną metodę destrukcji wobec wszystkich znajdujących się w pobliżu posągu. Wal jak w kaczy kuper! Aby otrzymać nagrodę, tak samo jak w przypadku strony dobrej, musisz zniszczyć posąg.

Nagroda: zwiększona moc cudu kuli ognistej w środku wioski.

6.2.7 Cyrk

Lokalizacja: najdalej położona wioska za środkiem wyspy.
Rozwiązanie dla strony dobrej: Musisz uwolnić wieśniaków, którzy zostali niewolnikami w cyrku, dostarczając w ramach rekompensaty zwierzęta.

Masz do uwolnienia ośmiu niewolników, a możesz w zamian za nich dostarczyć tylko po dwie sztuki zwierząt. Ale gatunków masz kilka:
- lew, dwaj niewolnicy
- wilk, dwaj niewolnicy
- tygrys, dwaj niewolnicy
- koń, jeden niewolnik
- żółw, jeden niewolnik

Jeżeli będziesz próbował wcisnąć cyrkowi krowy lub owce, spotka je przykry los.

Nagroda: "wydawacz" cudu wilczej sfory.

Rozwiązanie dla strony złej: Nie mów potem, że cię nie ostrzegaliśmy. Wykonanie tego zadania zgodnie z Ciemną Stroną Twojej Natury jest dość niebezpieczne. Nie mówiąc już o tym, że nie przyniesie ci żadnych korzyści. Jeżeli zabijesz jednego z cyrkowców, reszta wypowie ci wojnę, uda się do twojej wioski i wykończy wszystkich twoich wieśniaków. Jeżeli nie chcesz do tego dopuścić, musisz szybko zabić wszystkich sześciu cyrkowców.

Nagroda: nic.

6.3 Zadania na trzeciej wyspie

7. Pytania generalne

Jako że staramy się tu podpowiedzieć ci kilka rozwiązań, spróbujemy tu odpowiedzieć na często powtarzające się pytania dotyczące Black & White.

7.1 Jaja wielkanocne

W Black & White jest ich całe zatrzęsienie. Pewnie skumulowały się przez te trzy lata, kiedy to Lionhead pieczołowicie opracowywał grę.

Do tej pory odkryliśmy następujące jaja wielkanocne:
- ruszanie myszą podczas początkowej animacji logo Lionhead spowoduje, iż logo się rozproszy; za pomocą kółka możesz przyśpieszyć lub zwolnić prędkość odgrywania animacji;
- czasami zamiast logo pojawi się jeden z twoich symboli, z nazwą profilu u dołu;
- gra będzie czasami wypowiadała twoje imię;
- w żłobku na pierwszej wyspie, w pierwszej wiosce, znajduje się kilka kości do gry i pluszowy miś; to dlatego twój Chowaniec jest tak zainteresowany żłobkiem;
- z tyłu małej wyspy, w pokoju zabaw bogów, znajduje się kilka kul do gry w kręgle oraz skittles;
- jeżeli zajrzysz pod skały w pokoju zabaw bogów, znajdziesz kości do gry i piłkę plażową;
- jeżeli zatrzymasz łapę nad którąś z kolumn, zostaniesz poproszony o przestanie zawracania głowy systemowi pomocy;
- 1 kwietnia wszystkie ślady w grze będą miały postać uśmiechniętej gęby;
- w grze w charakterze wieśniaków występuje kilku pracowników Lionheada;
- jeżeli przez dłuższy czas nic nie będziesz robił, Blackie i Whitey zaczną opowiadać sobie dowcipy;
- Blackie pyta się, czy wystąpią w drugiej części gry;
- Blackie nawiązuje swym zachowaniem do Southparku;
- gdzieś w grze można usłyszeć rozmowę telefoniczną, w której to Peter Molyneux omawia z bliżej niezidentyfikowaną osobą sekrety gry;

- emigranci również nawiązują do Southparku, jeżeli zabijesz jednego z nich; kiedy arka odpływa możesz zobaczyć scenę z "Tytanika".

I może nie jest to jajkiem wielkanocnym, ale fakt, iż twój Chowaniec stworzy swoją własną stronę internetową, wraz z ulubionymi zdjęciami w folderze twojego profilu, jest całkiem zabawny.

7.2 Jak używać "wydawaczy" cudów

Jeżeli umieścić cztery rusztowania pod polem, w miejscu, gdzie owo pole nie będzie się mieścić, czasami możesz uzyskać w zamian "wydawacz" cudów! Możesz budować swoje własne "wydawacze" cudów jednorazowych, łącząc sześć rusztowań stworzonych w twoim warsztacie. Kiedy umieścisz taki w terenie, możesz tworzyć jednorazowe cuda, ładując cud w swojej łapie, a następnie rzucając go na "wydawacz". Tak spreparowany cud możesz zabrać z "wydawacza", a następnie umieścić gdziekolwiek dla późniejszego wykorzystania. W ten sposób możesz stworzyć jednorazowe megauderzenie i umieścić je w wirze w celu wykorzystania na późniejszych wyspach.

7.3 Co robić, aby Chowaniec rósł?

Wszystko sprawia, iż Chowaniec rośnie, naprawdę... pamiętaj, iż trafiając do ciebie, nieborak ma tylko jeden roczek. Wszystko rośnie wraz z wiekiem. Zasada ta ma zastosowanie również w stosunku do twojego pupila.

Znak informuje cię, iż odpoczynek (ale nie spanie) przyśpiesza rozwijanie się Chowańca. Do odpoczynku można milusińskiego bardzo łatwo sprowokować, wystarczy, iż każesz podnieść mu kamień nie do ruszenia. Niepotwierdzona informacja głosi, iż Chowaniec rośnie szybciej, jeżeli znajduje się w swojej zagrodzie. Na wszelki wypadek naucz go odpoczywać i spać właśnie tam. Zbyt długie okresy odpoczynku, niezrównoważone przez adekwatny wysiłek, mogą doprowadzić do obniżenia szybkości Chowańca. To, czy Chowaniec jest dobry, czy zły nie ma żadnego wpływu na jego rozwój.

Kolejną niepotwierdzoną informacją jest fakt, iż Chowaniec kurczy się, jeżeli zostanie pokonany i narodzi się ponownie w zagrodzie.

7.4 Co zrobić, aby uzyskać dostęp do wszystkich Chowańców.

Do tej pory nie udało nam się ustalić, jak uzyskać dostęp do wszystkich Chowańców. Co nie zmienia faktu, iż coś niecoś już wiemy.

Aby uzyskać dostęp do czterech Chowańców, a mianowicie leoparda, konia, mandryla(?) i goryla, trzeba ściągnąć patch. Można go znaleźć pod adresem: **http://www.planetblackandwhite.com.**

Patch do nosorożca nie został jeszcze wypuszczony.

Ogr JEST dołączony jako Chowaniec do gry, ale uzyskanie dostępu do niego wymaga mieszania w profilu zwierzaka. Nie pytajcie nas o konkrety.

Krokodyl został podobno usunięty z gry (nie ma po nim nawet śladu w plikach).
Pamiętaj, iż możesz zmienić Chowańca tylko w dwóch miejscach w grze: na wyspie pierwszej oraz czwartej. Zapisz stan gry w jednym z tych dwóch miejsc, tak abyś potem mógł wczytać stan gry i zmieniać bydlę wedle własnego życzenia. Dostęp do innych Chowańców można uzyskać poprzez rozwiązywanie różnych pomniejszych zadań (jeżeli chcesz konkretniejsze informacje, zajrzyj do sekcji opisującej srebrne pergaminy).

Pierwsza wyspa:
- owca (zwróć wszystkie dziesięć owiec farmerowi).

Druga wyspa:
- zebra (umieść ekskrementy, podgrzaną skałę oraz wilka w kręgu i rzuć tarczę).

Trzecia wyspa:
- szympans(?) (kiedy wiedźma źle się poczuje, przyprowadź do niej dziecko).

Czwarta wyspa:
- żółw (pomóż chłopcu złapać dwa pełne ładunki ryb);
- wilk (eskortuj niewidomą kobietę do wioski Azteków).

Piąta wyspa:
- lew (poprowadź wilka do owiec);
- brunatny(?) niedźwiedź (oczyść las z ekskrementów);
- niedźwiedź polarny (pomóż emigrantom po raz drugi).

7.5 Jak zrobić "kopię zapasową" Chowańca

Na początku nie chcieliśmy zamieszczać tej informacji, gdyż może ona być wykorzystana w niecnych celach (cheater, cheater!). Jednakże przypomnieliśmy sobie, iż Black & White dostępny jest tylko pod Windowsami. A jak jest z okienkami, każdy wie. Trzeba je raz na jakiś czas przeinstalować, gdyż w przeciwnym wypadku cała masa niepotrzebnie nagromadzonych drobiazgów będzie znacznie zwalniać pracę systemu. A wraz z Windowsami trzeba przeinstalować wszystko inne.

Oto recepta na prawidłowe sporządzenie kopii zapasowej Chowańca:

Skopiuj dwa poniższe foldery do jakiegoś innego katalogu:

Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / profiles

Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / scripts / creaturemind

Uruchom edytor rejestru (Start / Run / regedit)

Znajdź [Ctrl + F] folder o nazwie LHMultiplayer. Wybierz ten folder, a następnie z menu rejestr wybierz opcję Eksportuj plik Rejestru i zapisz go jako lhbackup. Uzyskasz plik lhbackup.reg.

To zapisuje twojego Chowańca w jego aktualnym stanie. Aby go odtworzyć, wystarczy uruchomić plik .reg i skopiować dwa wyżej wymienione foldery do katalogu gry.

Sir Phone Bill

producent: Revolution
platforma: PC

Icewind Dale: Heart of Winter

Wstęp

Po ukończeniu olbrzymiej solucji do drugiej części Wrót Baldura obiecywałem sobie, że przez najbliższe miesiące nie dam się namówić na powrót do świata "Forgotten Realms". Prawie mi się to udało ;-). Jednak nie mogłem spokojnie przejść obok tak znakomitej gry, jaką jest Heart of Winter! Mimo że za oknem świeci słoneczko, zapraszam na przygodę w świecie zimy. Jak zwykle w wasze ręce oddaję solucję zawierającą wszystkie zadania poboczne. Wyciśniemy z niej ostatnie soki ;-).

Krok w przód, krok w tył

Po pierwsze, trzeba wspomnieć, że Heart of Winter, podobnie jak jej "matka" - Icewind Dale, nastawiona jest głównie na walkę! Jeśli oczekujecie wielowątkowej fabuły i skomplikowanych zadań rodem z Wrót Baldura, to niestety muszę was rozczarować. Fabuła w Heart of Winter jest bardzo liniowa i stanowi dodatek do machania mieczem. Ot, takie wytłumaczenie, dlaczego kogoś bijemy ;-). Poza tym w naszej grze brakuje kilku zwiększających realizm dodatków, które pamiętamy z BG2 (np. punktów reputacji, kłótni pomiędzy złymi i dobrymi charakterami, możliwości kradzieży w sklepie itd.). No ale dzięki uproszczeniu niektórych zasad gry możemy wyłączyć trochę szarych komórek i skupić się na czerpaniu czystej przyjemności z samej rozgrywki. Mordować, rabować, zarabiać punkty doświadczenia, znajdować znakomite przedmioty i bogacić się. Dodano również superprzydatną "głupotkę". Po naciśnięciu klawisza [Alt] ukażą się nam wszystkie skrytki i przedmioty znajdujące się w zasięgu wzroku. Oznacza to koniec uciążliwego machania kursorem po ekranie w poszukiwaniu szuflady zawierającej kluczowy dla przebiegu gry przedmiot.

Drużyna

Podobnie jak to było w Icewind Dale, już na starcie stajemy przed kluczowym dla całej rozgrywki wyborem - tworzeniem ekipy poszukiwaczy przygód. Odmiennie niż we Wrotach Baldura, podczas gry nie przyłączy się do nas żaden z NPC-ów, tak więc bohaterowie, którym teraz zawierzymy, towarzyszyć nam będą aż do samego końca. Teoretycznie możemy skorzystać z drużyny, która pomogła nam w ukończeniu Icewind Dale'a. Jako osoba pisząca stoję w tej chwili przed olbrzymim dylematem. Zdaję sobie sprawę, że nie wszystkie osoby czytające te słowa ukończyły "Dolinę lodowego wichru" według zaleceń z mojej solucji zamieszczonej we wrześniowym numerze Action Plusa. Zatem wykorzystanie tamtej drużyny w Heart of Winter dla niektórych mogłoby być barierą nie do przebycia. Z drugiej strony, ze względu na stopień trudności gry tworzenie nowych bohaterów nie wchodzi w rachubę. Dlatego postanowiłem skorzystać z gotowych postaci dołączonych przez producentów gry. Nie są może zestawione optymalnie (szczególnie brakuje mi postaci o złych charakterach i choć jednego krasnoluda), jednak są bardzo dobrze rozwinięte (ok. 11 poziomu) i mają znakomite wyposażenie. Moim zdaniem są one aż za silne, dlatego podczas gry proponuję zwiększyć poziom trudności na trudny (Hard). Potwory staną się silniejsze, jednak za ich pokonanie i wykonywanie zadań będziemy otrzymywać o 50% punktów doświadczenia więcej! Cała rozgrywka stanie się o wiele bardziej pasjonująca. Najwyższa pora przyjrzeć się naszym wybrańcom.

1. Profesja: wojownik. Płeć: kobieta. Rasa: człowiek. Charakter: chaotyczny dobry. Poziom: dziesiąty. Specjalizacje: wekiery (maces) ++, wielkie miecze (great swords) ++, duże miecze (large swords) +++.
2. Profesja: łowca. Płeć: mężczyzna. Rasa: pół-elf. Charakter: chaotyczny dobry. Poziom: jedenasty. Specjalizacje: wekiery +, łuki (bows) ++, cep bojowy (flail) +, duże miecze ++.
3. Profesja: wojownik/złodziej. Płeć: mężczyzna. Rasa: elf. Charakter: neutralny. Poziom: dziesiąty/dwunasty. Specjalizacje: wekiery +, łuki ++, wielkie miecze ++, duże miecze ++.
4. Profesja: wojownik/kleryk. Płeć: mężczyzna. Rasa: człowiek. Charakter: neutralny. Poziom: dziesiąty/dziesiąty. Specjalizacja: bronie strzeleckie (missle weapons) ++, cep bojowy ++, młoty (hamers) +, wekiery ++.
5. Profesja: bard. Płeć: kobieta. Rasa: pół-elf. Charakter: chaotyczny dobry. Poziom: jedenasty. Specjalizacje: łuki +, topory (axes) +, wekiery +, duże miecze +.
6. Profesja: mag. Płeć: mężczyzna. Rasa: elf. Charakter: chaotyczny dobry. Poziom: dwunasty. Specjalizacje: broń strzelecka +, sztylety (daggers) +, kije (quarter staves) +.

Jest to zestawienie prawie optymalne. Ewentualnie wojownika lub łowcę można zastąpić paladynem. Niektórych może zaskoczyć obecność barda. Głównie będzie on pełnić rolę pomocniczą - jego pieśni podnoszą statystyki naszych postaci. Poza tym ma on bardzo wysokie statystyki charyzmy i inteligencji - to właśnie bard powinien prowadzić wszystkie dialogi. No i na koniec trzeba wspomnieć o jego wspaniałych zdolnościach kieszonkowca. Brakuje mi tu postaci o złym charakterze, albowiem tylko one mogą używać części znalezionych w grze przedmiotów. Inną niedogodnością jest fakt, że większość naszych postaci specjalizuje się w tych samych rodzajach oręża - przy znalezieniu potężnych przedmiotów będziemy mieli dylemat, komu je powierzyć. Na koniec mała uwaga: nigdzie nie jest powiedziane, że nasza drużyna musi liczyć dokładnie sześć osób. Grę można ukończyć nawet i trzema postaciami. Ja wyznaję jednak zasadę, że największą przyjemność z gry czerpie się podczas prowadzenia maksymalnej liczby postaci. Na koniec (teraz to już naprawdę koniec ;-) wspomnę o jeszcze jednej - bardzo istotnej dla przebiegu gry - kwestii. Po wciśnięciu klawisza X wyświetlą się współrzędne punktu, w którym znajduje się kursor (według schematu x, y, gdzie x odpowiada za lokalizację w poziomie, a y w pionie). Doszedłem do wniosku, że warto to wykorzystać, dlatego w mojej solucji podaję dokładne współrzędne wazniejszych dla rozgrywki miejsc. Dzięki temu nie będziecie mieli najmniejszego problemu, by odnaleźć coś na mapie czy też sprawnie się przemieszczać. Przygotujcie sobie jadło i napoje, zamknijcie drzwi, wyłączcie telefon i przyciemnijcie światło - zaczynamy!

Samotna Knieja

Zaczynamy od rozmowy z Hjollderem. W kilku słowach wyjaśni nam, że jesteśmy bohaterami z jego wizji i przeznaczone nam jest wykonać niezwykle ważne dla losów całej krainy zadanie. A to mi nowość ;-). Hjollder poprosi, abyśmy udali się do Obozu Barbarzyńców, w którym zostaną nam zdradzone szczegóły czekającej nas przygody. Oczywiście się zgadzamy. Czas przyjrzeć się dokładniej naszym bohaterom i dokonać małych korekt w ich wyposażeniu. Już na starcie mamy znakomite przedmioty. Nasza wojowniczka powinna głównie używać morgensztema działania +4 (Morning Star of Action +4) i przekazać łowcy płomienny długi miecz +2 (Flaming Long Sword +2), który stanie się jego główną bronią. Z kolei łowca oddaje wojowniczce miecz półtoraręczny +2: dający zycie (Bastard Sword +2: Life Giver), miecz pozwala leczyć rany właściciela - używamy go w starciu ze słabszymi przeciwnikami, by uzupełnić stracone wcześniej punkty zycia). Prócz tego łowca pozbywa się tarczy i zakłada łuk. Podobnie postępuje złodziej, jego tarczę przejmie kapłan. Mag oddaje Talizman Czarnego Wilka (Black Wolf Talizman) naszej wojowniczce, samemu zakładając amulet metaczarów (Amulet of Metaspeel Influence). Zwróćcie uwagę, by walczył za pomocą sztyletu maga +3 (Mage Dagger +3), który pozwala zapamiętać dodatkowe czary.

Teraz zajmijmy się odpowiednim doborem zaklęć dla naszych pupilków. Łowca może zapamiętać jedno zaklęcie pierwszego poziomu (proponuję ochronę przed złem - Protection from Evil) i jedno drugiego (korowa skóra - Barkskin). Kapłan zapamiętuje 9 zaklęć pierwszego poziomu: najlepiej sanktuarium (Sanctuary) x3, przełamanie strachu (Remove Fear) x2, klątwę (Curse) x2, błogosławieństwo (Bless) x2; 7 drugiego: psalm (Chant), unieruchomienie osoby (Hold Person) x2, odporność na ogień/zimno (Resist Fire/Cold) x2, przywołanie boskiej mocy (Draw upon Holy Might) x2; 5 trzeciego: siłę jedności (Strenght of one) x2, modlitwę (Prayer) x2, egzaltację (Exaltation); 4 czwartego: ochronę przed złem, promień 3 metry (Protection from Evil 10' Radius), jedność obronną (Defensive Harmony), recytację (Reitation) x2); i dwa piątego: wskrzeszenie (Raise Dead) x2. Nasz mag uczy się 9 czarów pierwszego poziomu: magicznego pocisku (Magic Missle) x7, uśpienia (Sleep), śliskości (Grease); 6 drugiego: pajęczyny (Web) x2, grozy (Horror) x2, lustrzanego odbicia (Mirror Image) x2, wykrycia niewidzialnego (Detect Invisibility); 5 trzeciego: przyspieszenia ruchów (Haste) x2, ognistej kuli (Fire Ball) x2, rozproszenia magii (Dispel Magic); 4 czwartego: wielkiego osłabienia (Greater Malison) x2, emocji: beznadziejności (Emotion: Hopelessness) x2; 4 piątego: chaosu x2, unieruchomienia potwora (Hold Monster), sprowadzenia żywiołaka ognia (Conjure Fire Elemental) i 1 szóstego: zabójczej mgły (Death Fog). No i na koniec bard zapamiętuje 3 zaklęcia pierwszego poziomu: przyjaciele (Friends), magiczny pocisk x2; 3 drugiego: lustrzane odbicie (Mirror Image x2), pajęczyna (Web); 3 trzeciego: lodowa lanca (Icelance x3) i 1 czwartego: kamienna skóra (Stoneskin). Oczywiście, aby zmiany zostały wprowadzone, musimy udać się na spoczynek (będzie ku temu okazja trochę później).

Pora rozejrzeć się po okolicy. Podążamy na północny wschód, szybko napotykając płaczącą dziewczynkę - Hailee Dunn (x 1775, y 2200). Jej braciszek wpadł do studni i nie może się wydostać. Oczywiście oferujemy naszą pomoc, niestety, nie mamy liny, dzięki której moglibyśmy zejść na dno studni. Hailee wyjawi nam, że linę na pewno ma jej ojciec - dom rodziny Dunnów znajduje się w północno-wschodniej (x 2800, y 430) części wioski. Naturalnie, szybciutko się tam udamy (a swoją drogą: to ciekawe, czemu smarkula nie zrobi tego sama). Ojciec wyjaśni nam, że jego córa nas oszukała! Traktuje to jako zabawę i w ten sposób nabiera wszystkich podróżników. I ufaj tu człowiek u dzieciom! ;-). Z rozmowy z panem Dunnem możemy dowiedzieć się troszkę o jego zawodzie, o kupcu Baldemarze, wysłanniku z Dziesięciu Miast, i niepokoju wywołanym zbliżającym się najazdem barbarzyńców. Na koniec poprosi nas o przekazanie Hailee, by wróciła do domu. Oj, już my sobie ze smarkulą pogadamy! ;-). Przed wyjściem proponuję przeszukać pobliskie pomieszczenia - w zamkniętej skrzyni (nasz złodziej w kilka sekund poradzi sobie z zamkiem) skrzyni natrafimy na parę butów północy (Boots of the North). Gospodarz nie będzie miał za złe, że je sobie przywłaszczymy ;-). Wracamy do Hailee, proponuję, by dialog prowadził nasz bard. Po udowodnieniu jej, że kłamie, zdobędziemy pierwsze w grze punkty doświadczenia - 22 500 (standardowo 15 000, ale przypominam, że gramy na wyższym poziomie trudności). Bachor wcale nie ma zamiaru wracać do domu - takie to już czasy ;-). Jest ona najlepiej poinformowaną w mieście osobą, więc warto z nią chwilkę porozmawiać. W ten sposób dowiemy się o "tajemnicy", której początkowo nie zechce nam zdradzić. Oferujemy jej układ: my powierzymy jej nasz "sekret", jeśli ona opowie nam o swojej "tajemnicy". Proponuję opowiedzieć jej historyjkę o magicznej rybce (ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy rozmawia z nią nasz bard), dzięki temu zdobędziemy kolejne 22 500 punktów doświadczenia. Hailee spodoba się historia i wyjawi nam, że karczmarz ma magiczne lustro, przez które można przejść na drugą stronę (kolejne 22 500 punktów doświadczenia!). Na koniec przekonujemy dziewczynkę, by wróciła do domu - najłatwiej ją przestraszyć ;-). Następne 22 500 punktów ląduje na naszym kącie. Podążamy do tawerny (x 2250, y 1190). Zaczynamy od rozmowy z tutejszą "dajką" - Ambere Dunn. Po długiej rozmowie uda się ją przekonać (jeśli osoba, która z nią rozmawia, ma charyzmę przynajmniej na poziomie 13 punktów), aby zmieniła swój styl życia, wróciła do męża i zajęła się wychowaniem córki (22 500 punktów doświadczenia). Kolej na rozmowę z barmanem. Bez zbytnich uprzejmości zagadujemy go o "magiczne lustro". W ten sposób zdradzi swoją historię, a w zamian za dochowanie tajemnicy zaoferuje sprzedaż magicznych przedmiotów. Na razie proponuje koniecznie kupno pojemników na eliksiry, pergaminy i klejnoty. Warto kontynuować rozmowę z barmanem, który dostarczy nam kilku ciekawych informacji - szczególnie polecam wysłuchanie historii o genezie nazwy "tawerna". Korzystając z okazji, że przebywamy w odpowiednim miejscu, proponuję nieco się posilić - i mam tu na myśli was, drodzy gracze ;-). Pamiętajcie, że przy grze w RPG najważniejszy jest "klimat", i ten spróbujcie wokół siebie stworzyć. Wracamy do rozgrywki - kolejną osobą, z jaką koniecznie trzeba porozmawiać, jest stojący w pobliżu krasnolud. Wysłuchajcie jego opowieści, albowiem dzięki temu poznacie lokację Obozu Barbarzyńców, do którego macie się przecież udać. Na koniec możecie pogadać z pijanym elfem - jeśli postawicie mu kolejkę, opowie ciekawą historię o lodowej róży - ot, taka ciekawostka. Przed wyjściem z karczmy proponuję wysłać złodzieja na zaplecze. Za "magicznym lustrem" znajduje się ukryte pomieszczenie, a w nim zaklęcie siedmiu oczu (Seven Eyes). Skrzyni w pokoju obok chwilowo nie można otworzyć. Pomyszkujcie też na piętrze gospody - w pokojowych szafkach odnajdziemy: przeklęty olejek szybkości (nie używać!), pięć strzał translokacyjnych i cenny klejnot. Na koniec możecie wykorzystać zdolności kieszonkowe barda i okraść barmana, który ma wspaniały pierścień większej odporności (Ring of Greater Resistance), +2 do klasy pancerza, odporność na zaklęcia. Odwiedzamy kolejny znajdujący się w wiosce budynek - świątynię (x 2300, y 1885). Gnom będący tam kapłanem - oprócz standardowych dla świątyni usług - oferuje dużo cudownych przedmiotów - niestety chwilowo nas na nie stać. Podczas rozmowy warto wysłuchać jego rady dotyczącej naszego znajomego - pana Dunna. Przed wyjściem wyślijcie złodzieja na zaplecze, ponieważ w ostatnim z pomieszczeń znajduje się skrytka. W skrzyni (trzeba rozbroić pułapkę) odnajdziecie 1500 sztuk złota, kamienie szlachetne i fantazyjną procę Quinna: Quinn's Fancy Sling (+3 do obrażeń, +5 THAC0, warta ponad 12 000 sztuk złota). Kolejny z domów (x 2985, y 2275) należy do tutejszego łowcy - Emmericha. Oprócz zaczerpnięcia informacji (wysłuchajcie historii o białym wilku) możemy zakupić u niego strzały i podstawową broń. Podążamy na północ, do kolejnej chaty (x 3360, y 1340). Jej właściciel, Purvis, zaproponuje nam wykopanie dziury (!), hm, dość ciekawe zajęcie. Bard powinien go okraść - zdobędziemy pierścień swobody ruchów (Ring of Free Action). Po raz kolejny składamy wizytę panu Dunnowi, oferując radę, jaką usłyszeliśmy od kapłana, by przeniósł się ze swoją rodziną na południe, do Targos (4 opcja w rozmowie).

W ten oto sposób - nie dość, że rozwiązaliśmy wszystkie problemy tej "ciekawej" rodzinki - zdobywamy kolejne 30 000 punktów doświadczenia. Widać prawi z nas bohaterowie, a że czasem coś ukradniemy, to już inna sprawa ;-). Udajemy się na zachód do kolejnej - najlepiej wyglądającej w całej osadzie - chaty (x 1525, y 761). Jak nietrudno się domyślić, mieszka w niej tutejszy "magnat" - Baldemar. W jednym z pomieszczeń natraficie na jego żonę, która uskarża się na swoje nudne życie. W szafce odnajdziemy cztery eliksiry leczące rany. Schodami wchodzimy na górę. Przebywający w bibliotece Baldemar nie będzie zbyt rozmowny. Porozmawiajcie z nim na wszelkie możliwe tematy. W pobliskim pokoju, w szafce znajduje się list od osoby podpisanej KT. Jasno z niego wynika, iż rozgrywa się tu jakaś intryga, niestety, chwilowo to za słaby dowód, by ją ujawnić. Opuszczamy dom i podążamy na północny zachód. W pobliskiej chacie (x 340, y 380) mieszka trzech braci. Właściwie to nie dowiemy się od nich nic odkrywczego, ale warto złożyć im wizytę dla samych dowcipnych dialogów. Na południu, w domu na palach (x 1070, y 1525), przebywa Thom. Możecie ukraść mu kuszę, perłę i butelkę wina, którą trzyma w kufrach. W południowo-zachodnim narożniku mapy natkniecie się na żeglarza - Neda. (Pamiętacie pijaka Jeda z Easthaven? To jego rodzina.) W osadzie nie ma już nic godnego uwagi, najwyższa pora ją opuścić. Jedno z wyjść znajduje się na wschodzie (x 3760, y 1060).

Obóz Barbarzyńców

Rozmawiacie z pobliskim strażnikiem - Angaarem, wyjaśniając, że chcecie spotkać się z przywódcą barbarzyńców. Natychmiast zostaniecie otoczeni przez grupę zbrojnych. Po stwierdzeniu, że jesteście wysłannikami z Dziesięciu Miast, Angaar zaprowadzi was przed oblicze swojego wodza. Rozmowa z Wylfdenem będzie dość długa, jednak odpowiednio ją prowadząc, mamy okazję zdobyć olbrzymią liczbę punktów doświadczenia. Zacznijcie od historii Jarroda - 126 000 punktów doświadczenia. Następnie próbujemy przekonać barbarzyńcę, by odstąpił od planów wojny z Dziesięcioma Miastami - bez względu na to, jak przeprowadzicie dialog, prędzej czy później skończą się argumenty. Mimo że pertraktacje zakończą się fiaskiem, zdobędziecie kolejne 126 000 punktów doświadczenia. Za chwilę wyjdzie na jaw, że nie jesteście delegatami, a Wylfdene opowie o wysłanym przez Dziesięć Miast mordercy, który miał go zabić. Choć prawdopodobnie kojarzycie osobę zabójcy z "gościem" Baldemara, koniecznie zaprzeczcie, twierdząc, że nic wam o tym nie wiadomo (126 000 punktów doświadczenia). Mimo wszystko przywódca barbarzyńców wyda na nas wyrok śmierci. Cudownie! Na szczęście do rozmowy wtrąci się Hjollder pełniący tu funkcję szamana. Wytłumaczy on swojemu królowi, że to on nas tu zaprosił, albowiem jesteśmy częścią wizji, którą zesłał mu bóg - Tempus. Niestety, nasz szaman nie będzie potrafił wytłumaczyć Wylfdenowi, o czym dokładnie mówiła wizja, co narazi go na jego gniew - zostanie skazany na wygnanie, a nasza wesoła drużyna zostanie wyrzucona z osady. Po raz kolejny stajemy przed Angaarem. Najwidoczniej ma ochotę nas zabić! Na szczęście można uniknąć walki - najpierw zagadnijcie go o losy Hjolldera (63 000), dzięki temu dowiemy się, że został zesłany na Burial Isle. Następnie, powołując się na proroctwo, przekonajcie Angaara, że bóg Tempus nie życzy sobie waszej śmierci (kolejne 63 000 punktów doświadczenia) - powinno poskutkować. Przed opuszczeniem Obozu Barbarzyńców zagadajcie Angaara w związku z historią o zabójcy nasłanym przez Dziesięć Miast, a także o króla Wylfdena. W ten sposób zdobędziecie kolejne 126 000 punktów doświadczenia, dzięki czemu złodziej awansuje na kolejny poziom. 20 punktów zdolności przeznaczacie na umiejętność otwierania zamków (Open Locks). Wracacie do osady.

Samotna Knieja

Natychmiast udajemy się do domu Baldemara, informując go o naszej wizycie w Obozie Barbarzyńców. Zagadujemy go, co wie na temat historii z zabójcą i mimo jego zaprzeczeń blefujemy, że o wszystkim opowiemy Zgromadzeniu. Baldemar pęknie i opowie całą historię. Na koniec pozostaje nam przekonać go, by sam stawił się przed Zgromadzeniem i wyjaśnił im to osobiście - w ten sposób zdobędziemy oszałamiającą liczbę punktów doświadczenia - 630 000! Bard awansuje na kolejny poziom, zyskując możliwość zapamiętania kolejnego zaklęcia 4 poziomu. Jeden punkt umiejętności przeznaczmy na biegłość w wykorzystaniu kuszy. Na kolejny poziom awansuje również kapłan, ucząc się kolejnego czaru pierwszego, trzeciego i szóstego poziomu (proponuję Heal). Możecie wpaść z wizytą do domu trzech braci. Okaże się, że jednego z nich zagryzło jakieś zwierzę. Och, jak mi przykro ;-). Jeśli porozmawiacie z Emmerichem, to dowiecie się, że prawdopodobnie uczynił to ten sam biały wilk, który wcześniej go zaatakował. Ciekawe. Powoli przygotowujemy się do opuszczenia osady. Proponuję zajrzeć do tawerny, troszkę się posilić i udać na spoczynek (by zapamiętać nowe zaklęcia). Zakupcie pergamin z czarem kontaktu z inną sferą (Contact Other Plane) - tu trochę ubiegam fakty, jednak za niedługo okaże się przydatny. Przed wyjściem wyślijcie złodzieja na zaplecze - teraz będzie w stanie otworzyć zamkniętą skrzynię. W środku znajduje się szata neutralnego arcymaga (Robe of the Neutral Archmagi) - przedmiot absolutnie nam nieprzydatny, możecie natychmiast ją sprzedać. Udajemy się do Neda z prośbą, by zawiózł nas swoją łodzią na Wyspę Grobów.

Wyspa Grobów

Za chwilę czeka nas pierwsza potyczka, a przeciwnikami będzie grupa zmór kurhanów (Barrow Wights), sztuk ok. 7, każda warta 5625 punktów doświadczenia, i dwa duchy szamanów (Ghost Shaman, 6750). Potwory w Heart of Winter są bardzo inteligentne - atakują najsłabszych członków naszej ekipy (chronić maga i barda!), a także wzywają do pomocy znajdujących się w pobliżu towarzyszy. Taktyka, którą stosowaliśmy w Icewind Dale, polegająca na wyciąganiu w zasadzkę pojedynczych przeciwników, tutaj nie ma racji bytu. Każda walka będzie bardzo trudna, zatem zawsze należy się do niej odpowiednio przygotować. Korzystamy z zaklęć pomocniczych, które zna nasz kleryk, mag może przywołać do pomocy kilka potworów. Bard trzyma się z dala od centrum walki, grając na harfie pieśń "Melodia Tymory" ("Tymora's Melody"), która zwiększa umiejętności w walce pozostałych członków drużyny. Wojownik i łowca powinni walczyć w zwarciu, przyjmując na siebie ciosy i blokując dostęp do pozostałych członków naszej drużyny. Jeśli przeciwników jest dość dużo, rzucamy do walki złodzieja (koniecznie "ukrytego w cieniu", w ten sposób będzie miał szansę na zadanie potrójnych obrażeń) i kleryka. Mag i bard zawsze powinni trzymać się z tyłu i z dystansu razić wroga (początkowo czarami, później z łuku lub procy). Pamiętajcie również o umiejętności odpędzania nieumarłych (Turn Undead), którą ma nasz kleryk. Podczas najbliższych potyczek będzie ona naszą najsilniejszą bronią. Starajcie się, by żaden z naszych bohaterów nie zginął - inaczej czeka nas powrót do świątyni i słona opłata za wskrzeszenie. Ewentualnie można użyć zaklęcia wskrzeszania, które zna nasz kleryk, jednak nie działa ono na elfy (w naszym przypadku złodzieja i maga). Po każdej stoczonej bitwie koniecznie leczymy rany (najłatwiej poprosić barda o zagranie "Pieśni Wojennej Sith" - "War Chant of Sith" - i chwilę odczekać), a także, tak na wszelki wypadek, zapisujemy stan gry.

To wszystko tytułem wyjaśnień - wracamy do gry. Na północy znajduje się pierwsze zejście do grobowców, wstrzymajcie się z tym jeszcze trochę - najpierw dokładnie zbadamy samą wyspę. Proponuję wysłać na zwiad ukrytego w cieniu złodzieja, w ten sposób poznacie siłę i dokładne rozmieszczenie naszych przeciwników. Podążamy na zachód, tu kolejna walka - 8x zmora kurhanów + duch szamana. Przy okazji wypada wspomnieć, aby zawsze jako pierwszego eliminować szamana, albowiem jego zaklęcia mogą znacznie popsuć nam szyki. Zresztą w każdej z gier znakomicie sprawdza się zasada, że podczas walki z wieloma przeciwnikami najlepiej zaczynać od ubicia tego najsilniejszego. Po walce nie zapomnijcie o przeszukaniu zwłok naszych wrogów - przy niektórych natraficie na skórę białego wilka (warta ok. 250 sztuk złota). Dzięki punktom doświadczenia zdobytym w walce wojowniczka awansuje na kolejny poziom. Znowu przed wami wejście do grobowców, jednak odbijacie na południowy zachód i po krótkim marszu wchodzicie do pobliskiej wieży (x 570, y 2330). Mieszka tu mocno podupadły na zdrowiu nekromanta - Edion Caradoc. Z ciekawości proponuję wysłuchać jego historii. Mag ma znakomitej jakości magiczne przedmioty, jednak, mimo że biedak zbyt długo już nie pociągnie, nie ma zamiaru się z nimi rozstawać. No, nie do końca - zechce nam je sprzedać, ale po dość wygórowanej cenie. Oto dowód, jak wielką siłę mają złote monety - nawet umierający człowiek chce mieć ich jak najwięcej ;-). Na uwagę zasługuje Ring of Wizardry - pierścień czarów (podwaja liczbę zaklęć piątego poziomu, które pamięta nasz mag) i pas ogrzej krwi (Gridle of Ogre Blood, koszt 30 000 - pozwala raz dziennie przywołać 5 ogrów i regeneruje utracone punkty życia). Niestety na tym etapie gry nie dysponujecie wystarczającą ilością gotówki. Opłaca się zakupić dla naszego maga zaklęcia: ogień słońca (Sunfire), pociski mocy Mordenkainena (Mordenkainen's Force Missiles) i dla barda - kulę z witriolem (Vitriolic Sphere). Przed wyjściem możecie poprosić Ediona o udzielenie informacji na temat wyspy, jednak niczego istotnego się nie dowiecie. Na koniec warto wspomnieć, że w wieży Ediona można spokojnie przenocować.

Wychodzimy. Dzięki zaklęciu ogień słońca możecie spróbować nowej metody walki - puszczamy do przodu naszego maga, biegając po okolicy, skupiamy uwagę jak największej liczby przeciwników i pozwalamy się otoczyć. Następnie kilka razy rzucamy zaklęcie ogień słońca i przeszukujemy zwęglone zwłoki naszych wrogów ;-). Ten sposób walki jest szybki i efektywny, jednak bardzo niebezpieczny. Wystarczą dwa celne ciosy wroga i nasz mag przechodzi do historii. Dla zwiększenia skuteczności koniecznie rzućcie na niego zaklęcia lustrzanego odbicia, kamiennej skóry i przyspieszenia ruchów. Podążamy na północ, gdzie czeka na was kolejna grupa przeciwników (6 zmór kurhanów + duch szamana), która pilnuje wejścia go grobowca. Teoretycznie w tym momencie moglibyśmy zakończyć wycieczkę po wyspie i zejść pod ziemię, jednak w ten sposób stracimy możliwość zdobycia sporej liczby punktów doświadczenia. Wybór należy do was, ja zdecydowałem się na dokładne przeszukanie całej wyspy. Na zachodzie czai się grupa nowych przeciwników - topielców (Drowned Dead, sztuk cztery). Każdy z nich wart jest 6000 punktów doświadczenia, a przy zwłokach można zazwyczaj odnaleźć szlachetny kamień. Topielcy są dość powolni, jednak bardzo wytrzymali i obdarzeni potężnym uderzeniem. Starajcie się ubić ich z dystansu (przydadzą się zaklęcia pajęczyny i śliskości), albowiem walka w zwarciu może kosztować wiele punktów życia. Udając się mostem na zachód, napotkacie ducha szamana - Skaldara (x 930, y 1130). Wraz z grupą towarzyszy pilnują swoich grobów. Walka nie będzie zbyt trudna - wystarczy szybko rzucić kilka razy zaklęcie Web, a następnie posłać w ich kierunku kilka kul ognia. W ten sposób zdobędziemy 42 750 punktów doświadczenia (5x 6750 + 9000 za ubicie Skaldara).

Na północnym wschodzie, w pobliżu kamiennego ołtarza, napotkacie ducha o postaci niedźwiedzia polarnego (x 2280, y 815). Poprosi, aby natychmiast opuść to miejsce. Niezastosowanie się do tego ostrzeżenia zmusza do stoczenia najtrudniejszej jak do tej pory batalii. Zjawa przywoła na pomoc kolejne dusze: 6 wilków i 3 czarne niedźwiedzie. Są one o wiele silniejsze niż "standardowe" zwierzęta. Do walki musicie się bardzo dobrze przygotować (wszyscy zdrowi

+ zaklęcia pomocnicze) i umieścić barda z magiem w środku naszej grupy (albowiem zostaniemy zaatakowani ze wszystkich stron). Zacznijcie od wybicia wilków (każdy wart 6750 punktów doświadczenia), a w stronę niedźwiedzi najlepiej rzućcie czar zabójczej mgły (uwaga, razi również naszych bohaterów!). Czarne misie warte są 7500 punktów doświadczenia, a biały niedźwiadek, bagatela - 22 500! W sumie po wygranej potyczce możemy zarobić 86 000 punktów doświadczenia. I to już koniec naszej wycieczki po wyspie. Teoretycznie możecie się jeszcze przedrzeć na północny zachód i ubić trzech topielców wałęsających się w pobliżu zepsutej latarni marskiej.

Schodzimy do grobowca, korzystając ze znajdującego się w centrum mapy zejścia (x 1560 y, 1760). Na "dzień dobry" musimy ubić dwie zmory - nic trudnego. Na północy (x 1725, y 750) znajdują się trzy pojemniki, ale uwaga: środkowy z nich trzeba rozbroić! W środku znajdziemy: płaszcz przesunięcia (Cloak of Displacement, +4 do klasy pancerza przy trafieniu pociskiem, +2 do rzutów obronnych), skórkę zimowego wilka, krwawą klingę (Blood Iron, krótki miecz +4, każde trafienie leczy 3 punkty życia posiadacza, nieprzydatny dla postaci z dobrym charakterem), 21 strzał +2, topór wojenny +1, zbroję łańcuchową +1, 318 sztuk złota i kilka kamieni szlachetnych. Odbijamy na wschód, eliminujemy 2 zmory i opróżniamy kolejne (x 2545, y 760) trzy pojemniki, uwaga, dwie pułapki: maczuga Sviana - Svian's Club +5, zepsuta zbroja, pergamin ochrony przed zimnem, eliksir leczący rany, 678 sztuk złota i 12 kamieni. Schodzimy w kierunku na południe i odbijamy w prawo - w ciemnościach czai się ciekawy osobnik: Vexing Thoughts (x 2828, y 1310). Demon został zamieniony w zbroję, albowiem poprzedni władca zapomniał jego prawdziwe imię. Bez względu na okoliczności nie próbujcie zakładać zbroi - oznacza to dla nas pewną śmierć. Demon zaproponuje nam układ: zgładzenie niewinnej osoby, a wtedy "da się założyć" i będzie nam służyć. Istnieje jednak o wiele lepszy sposób, by go posiąść. Skorzystajcie z zaklęcia kontaktu z inną sferą (a nie mówiłem, żeby kupić je w tawernie ;-) i spytajcie ducha o imię naszego milusińskiego demona (Chalimandren). Teraz w rozmowie z demonem wystarczy użyć jego prawdziwego imienia, by zyskać nad nim władzę i móc bezpiecznie założyć zbroję. A jest ona wręcz znakomita - jątrząca zbroja (Vexed Armor, klasa pancerza 1, 100% odporności na zimno, +2 punkty do wytrzymałości: pozwala raz dziennie rzucić zaklęcie fire storm, umożliwia przywołanie demona Chalimandrena kosztem zniszczenia zbroi). Przyda się ona naszemu łowczemu. Odbijamy na południe. Przed nami piekielnie trudna potyczka. Zmuszeni jesteśmy ubić 10 zmór i trzech nowych przeciwników - zawodzące dziewice (Wailing Virgins). Pełnią one rolę podobną do naszego barda, a zatem za pomocą pieśni zwiększają siłę swoich towarzyszy. Poza tym dysponują silnymi zaklęciami i są dość wytrzymałe. Starajcie się likwidować je w pierwszej kolejności (nie będzie łatwo się do nich przebić, trzeba użyć zaklęć ofensywnych i strzał). Jak już wspomniałem, potyczka będzie niezwykle trudna, cała nadzieja w kleryku i jego skutecznym wystraszeniu "nieumarłych", albowiem walka z 13 przeciwnikami jednocześnie jest prawie niemożliwa. Dzięki zdobytym punktom doświadczenia złodziej, kleryk i łowca awansują na kolejny poziom, przez co ten drugi będzie mógł zapamiętać jedno z zaklęć trzeciego poziomu (np. księżycowe ostrze - Moonblade) i przeznaczyć jeden punkt umiejętności na biegłość w posługiwaniu się włóczniami. Odbijacie na północny zachód, eliminując kolejną zmorę i dalej zawodzącą dziewicę. Przed wami malutki mostek, a za nim kolejna i niezwykle trudna batalia. Zaatakuje was 6 topielców wspieranych przez cztery zawodzące dziewice - zalecam szczególną ostrożność. Proponuję wykorzystać ukształtowanie terenu, rozstawić naszą drużynę za mostem i kilkakrotnie rzucić na niego zaklęcia: sieć i śliskość. Teraz wysyłamy jednego z naszych bohaterów, by zwabił przeciwników. Nasze magiczne zapory przez długi czas ich powstrzymają, dając nam czas na rażenie z dystansu strzałami, kulami ognia czy też innymi zaklęciami o masowym działaniu. Po ubiciu nieprzyjaciół podążamy na zachód i opróżniamy dwa chronione przez pułapki pojemniki (x 235, y 1366). Znajdziemy w nich 484 sztuki złota, 6 kamieni szlachetnych i pergaminy z zaklęciami dla kapłana: święte uderzenie (Holy Smite) i bariera ostrzy (Blade Barrier, możecie je albo sprzedać, albo wykorzystać w kolejnej walce). Kierując się na północ, dojdziemy do wyjścia z krypt, jednak najpierw proponuję podążać na zachód i odbić na południe. Napotkacie tutaj Mebdinge, która opowie nam trochę o Wylfdene'ie i każe się nam wynosić. Oczywiście żadna zjawa nie będzie nam rozkazywać! Natychmiast pojawią się kolejne trzy Wailing Virgins, co oznacza trudną potyczkę. Na szczęście istnieje sposób na szybkie jej wygranie - w pobliże grobowca rzucamy zaklęcie zabójczej chmury i dodatkowo np. święte uderzenie, a następnie uciekamy jak najdalej. Głupie widma nie ruszą się z miejsca i powoli zaczną umierać. Prawda, że łatwe? Po chwili wracamy na pole bitwy i przeszukujemy niestrzeżony już grobowiec (x 450, y 1800). W środku odnajdziecie 725 sztuk złota i symbol szczepu Wylfdena. Jak się niedługo okaże - przedmiot niezwykle przydatny. Teoretycznie możemy już opuścić kryptę, jednak jak na prawdziwych poszukiwaczy przygód przystało udajemy się na dalszą wycieczkę - na wschód. Kolejna potyczka: 4x topielec, 3x zmora kurhanów i 2x zawodząca dziewica do wyeliminowania. Nagrodą będą trzy pojemniki (x 1240, y 1950), dwa z nich zabezpieczone są pułapkami. W środku znajdują się: topór wojenny +3, zmęczenie (20% szansy przy trafieniu na spowolnienie przeciwnika), ogniowe lotki +2 (1k4 dodatkowych obrażeń ogniem), 12 strzał inferno +2 (1k10 obrażeń ogniem), futerko yeti, topór młodzieńcza wściekłość +5 (5% szans, że właściciel wpadnie w szał) i dwa pergaminy z zaklęciem uleczenia.

Ice Golem - Attack Roll 2 + 6 = 8 : Miss

Wciąż przemy na wschód. Za kolejnym mostkiem przebywa następna grupa "nieumarłych" w składzie: 4x zmora kurhanów, 2x topielec, 2x zawodząca dziewica. Proponuję ponownie zablokować czarami mostek i rzucając kule ognia usmażyć przeciwników. Teraz możemy dobrać się do następnych dwóch skrytek. Niestety, pierwsza (x 1530, y 2000) zawiera 309 sztuk złota i kiepski miecz, a druga (x 1730, y 1940) tani pierścień, beznadziejny topór i małą tarczę +1. Udając się dalej na wschód, napotkamy już tylko przeciwników (2x topielec, 2x zawodząca dziewica), a poza punktami doświadczenia nie otrzymamy żadnej nagrody. Najwyższa pora opuścić te niezbyt przyjemne krypty. Wychodzimy, korzystając z najdalej wysuniętego na północny zachód wyjścia (x 315, y 565). Jak to fajnie znowu ujrzeć niebo! Nareszcie odnaleźliśmy naszego wygnańca - Hjolldera. Początkowo weźmie was za zjawy, wystarczy wyprowadzić go z błędu, by zarobić 420 000 punktów doświadczenia. Szaman jako człowiek honoru odmówi powrotu do osady, twierdząc, że nie może sprzeciwiać się woli swojego króla. Biedaczek zrobi zdziwioną minę, gdy oświadczycie, że Wylfdene nie jest prawowitym władcą. Oczywiście potrzebny jest na poparcie tych słów dowód, a ten przypadkowo (ta, akurat ;-) znajduje się już w naszych rękach. Pokazujemy Hjollderowi insygnia szczepowe Wylfdene'a, które znaleźliśmy w grobowcu, i inkasujemy 630 000 punktów doświadczenia. To upewni szamana, że jego "król" nie jest wskrzeszonym Jerrodem, za którego się podaje! Więc kim on jest naprawdę? Rozwiązać tę zagadkę potrafi tylko jedna osoba, a mianowicie wieszczka z Posępnego Mrozu (Gloomfrost Seer). I jak nietrudno się domyślić, naszym kolejnym zadaniem będzie złożenie jej wizyty. Ech, zanosi się na długą wyprawę, jednak najpierw należy opuścić Wyspę Grobów. Wracamy do krypt. Wojowniczka awansowała na kolejny poziom, jeden punkt umiejętności przeznaczamy na biegłość w dużych mieczach. Na następny poziom awansował również mag, dzięki czemu może zapamiętać dwa zaklęcia pierwszego poziomu, jedno drugiego, jedno trzeciego i jedno szóstego (np. moje ulubione zaklęcie z Baldur's Gate 2 - niewidzialny myśliwy (Invisible Stalker). No i na kolejny poziom awansował bard po nauczeniu się jednego czaru piątego poziomu (unieruchomienie potwora - Hold Monster). Przechodząc przez krypty podążamy do innego wyjścia - najlepiej tego położonego na wschodzie (x 3720, y 1990). Co ciekawe, po drodze musimy znowu ubić bandę nieumarłych! Ja natknąłem się na trzech topielców, zawodzącą dziewicę i na koniec 3 zmory kurhanów. Uważajcie więc, by zbytnio nie biegać po korytarzach, bo jestem pewien, że w ciemnościach czai się o wiele więcej przecinków. Po opuszczeniu krypty udajemy się na południe i prosimy Neda, by zawiózł nas z powrotem do osady.

Samotna Knieja

Oczywiście nie odmówimy sobie złożenia wizyty w domku dwóch naszych znajomych braci (x 330, y 390). Hm, znowu muszę zmienić nazwę ;-), bo okazuje się, że kolejny z nich został zabity przez wilka! Głupek, podobno chciał się z nim nawet pobawić ;-). Według opowiadań ostatniego z naszych ulubieńców, nie był to zwyczajny wilk, albowiem zwykła broń nie była w stanie zadać mu rany. Ciekawe. Nie trzeba tu jakiegoś superinteligentnego detektywa, by odkryć, kto może się kryć za morderstwami naszych wesołych braci. Oczywiście łowca Emmerich, on jako jedyny miał powód. No to jak, jesteście gotowi, by złożyć mu wizytę? Proponuję poczekać, aż nadejdzie noc. Teraz podążamy na wschód i odbijamy na południe, przechodząc w pobliżu tawerny. Widzicie, w krzaczkach (x 2850, y 1280) coś się rusza ;-)! I nie jest to para zakochanych ;-), a najprawdziwszy w świecie wilkołak! Walka, o dziwo, będzie bardzo trudna - bestia jest cholernie wytrzymała (regeneruje rany), a do jej zranienia potrzebna jest magiczna broń (minimum +2). Niestety (a raczej na szczęście) nie uda się nam zabić paskudy, albowiem śmiertelnie ranna przemieni się w białego wilka i zacznie uciekać ;-) do lasu. Jeśli potrzebujecie dowodów, moi dzielni detektywi, to proponuję się teraz udać do chaty Emmericha (x 3000, y 2270). Chyba nie jesteście zdziwieni, że nikogo tu nie ma! Proponuję udać się na spoczynek do gospody i powrócić tu za dnia (przed 21.00). Czas na dłuższą rozmowę z łowczym. Gdy opowiemy mu o naszej nocnej przygodzie z wilkołakiem i naszych podejrzeniach, Emmerich zacznie pomału odzyskiwać pamięć (630 000 punktów doświadczenia). Cała historia ułoży się w zgrabną całość, pamiętacie, jak Emmerich opowiadał na początku o wilku, który go ugryzł? Tak, tak, w ten oto sposób nasz przyjaciel sam został wilkołakiem (tak przy okazji, to zawsze śmieszyła mnie ta teoria o zostawaniu wampirem/wilkołakiem. Gdyby było to takie proste, to już dawno 100% wszelkich istot stałaby się wilkołakami ;-). Teraz, w nocy, traci nad sobą panowanie i przemienia się w bestię i morduje! Fajowo, mamy kumpla wilkołaka ;-). No, koniec tych żartów, coś trzeba z tym zrobić. Najłatwiej byłoby go zabić, ale jakoś tak nie wypada ;-). W międzyczasie nasi bohaterowie - łowca, złodziej (20 punktów przeznaczamy na otwieranie zamków) i kleryk (następne zaklęcie pierwszego, drugiego, trzeciego i szóstego poziomu) awansowali na kolejny poziom. Udajemy się do gospody, by porozmawiać z barmanem - Kieranem. Jak zapewne pamiętacie, jest on obeznany w sprawach magii i nic dziwnego, że będzie znał rozwiązanie. Łowczego nie da się uleczyć, jednak otrzymamy od niego amulet, który nie pozwala na zmianę w wilkołaka. Teraz wystarczy zanieść go do Emmericha, by uzyskać jego dozgonną wdzięczność i zdobyć następne 630 000 punktów doświadczenia. I na tym kończy się ta historia, no, chyba że ostatni z braci zechce pomścić śmierć swojego rodzeństwa. Ale to już nie nasz problem ;-). Bard awansuje na kolejny poziom i dzięki temu będzie mógł zapamiętać następne zaklęcie czwartego poziomu. Pora przygotować się do wyprawy na lodowiec. Robimy miejsce w plecakach, sprzedając wszystkie nieprzydatne przedmioty. Za zarobione złoto kupujemy dużo strzał jak najlepszej jakości (u Emmericha), pergaminy z czarami (u Kierana), szczególnie przydatne jest zaklęcie obniżenia odporności (Lower Resistance), ewentualnie jakieś przedmioty u kapłana (choć mi nic się nie spodobało) i opuszczamy miasto.

Posępny Mróz

Droga przez lodowiec będzie długa, choć niezbyt trudna. Właściwie to możemy podążać tylko jedną ścieżką, która wije się pomiędzy górami. Musimy dotrzeć do północno-zachodniego narożnika mapy. No to w drogę i kierujemy się na północ. Już za chwilę zmuszeni będziemy ubić grupkę trzech misiów polarnych, z których każdy jest wart 2100 punktów doświadczenia. Wciąż przemy (do oporu) na północ, eliminując na koniec dwie kryjące się w cieniu mroźne salamandry (każda warta 3000 punktów doświadczenia, uwaga, bo paskudztwa rażą zimnem, gdy tylko się do nich zbliżyć!). Odbijamy na zachód, ubijamy kolejne 6 poczwar i przeszukujemy opuszczony obóz krasnoludów. W jednej ze skrytek (x 2395, y 810) odnajdziemy 3 pojemniki płonącego oleju, który już niedługo nam się przyda. Odbijamy na południe, eliminując kolejne dwie salamandry. Wojowniczka i mag awansowali na kolejny poziom, dzięki czemu ten drugi będzie mógł nauczyć się jednego zaklęcia siódmego poziomu (najlepiej słowa mocy: ogłuszenia - Power Word: Stun). Wciąż podążamy na południe, ubijając nowych, choć dobrze nam znanych przeciwników - trzy śnieżne trolle (2100 punktów doświadczenia). Pamiętajcie, że bardzo szybko regenerują rany i po zadaniu śmiertelnego ciosu koniecznie należy dobić je ogniem lub kwasem. W tym celu możecie wykorzystać pojemniki z płonącym olejem, które znaleźliśmy przed chwilą, odpowiednie zaklęcia czy też strzały. Najekonomiczniejszym rozwiązaniem jest jednak użycie płomiennego długiego miecza +2, który ma nasz łowca, czy też specjalnych właściwości peleryny ogni piekielnych (Mantle of Hell's Furnace). Tuż za polem bitwy z trollami znajduje się ukryta ścieżka prowadząca na wschód (x 3160, y 2020).

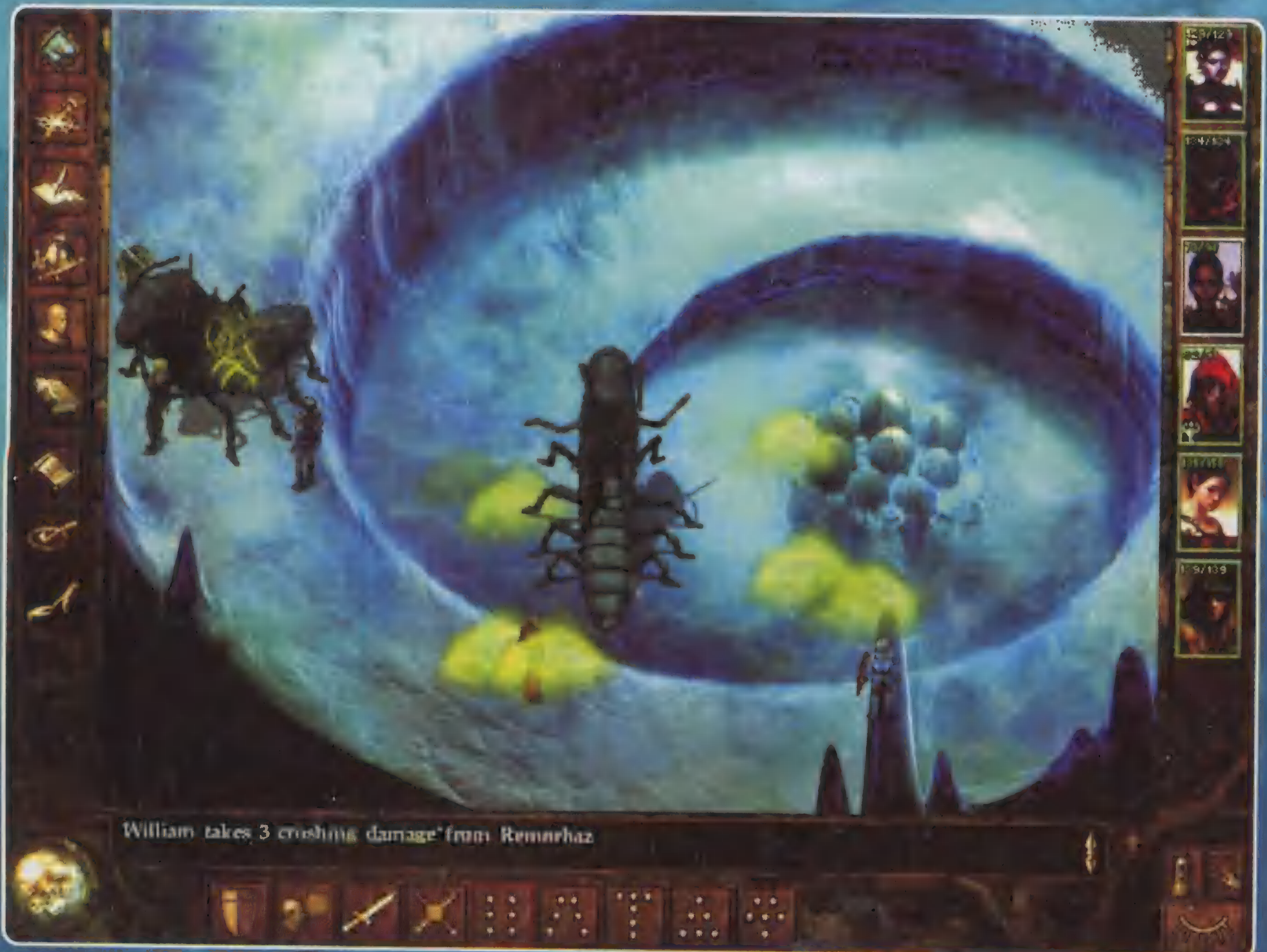
Podążając nią odnajdziemy porzucony przedmiot (x 3200, y 1590): rozerwaną tarczę Tiernona (Tiernon's Sundered Shield, +2 do klasy pancerza, +3% ochrony przed ciosami). Niestety jest ona zepsuta ;-(. Wracamy na główny szlak i podążamy na południe, odbijamy na zachód, następnie na północ i znowu na zachód. Przed nami kolejna potyczka, tym razem z trzema śnieżnymi wilkami (każdy wart 1500 punktów doświadczenia). Znajdujemy się na małym, słabo widocznym rozstaju dróg (x 2035, y 1310). Właściwa dla nas droga prowadzi na zachód, choć nie zaszkodzi na chwilę udać się na północ. Natrafimy na grupę sześciu śnieżnych wilków walczących z mroźnym olbrzymem. Proponuje ubić całe towarzystwo, szczególnie że olbrzym wart jest 10 500 punktów doświadczenia. Powracamy do rozstaju dróg (x 2035, y 1310) i podążamy na zachód, a następnie słabo widoczną ścieżką na południe. Już za chwilę kolejna batalia - 7x lodowcowy yeti (1500 punktów doświadczenia, przy zwłokach futerka i klejnoty). Nie powinno być żadnych problemów. Jak najszybciej odbijamy na zachód, ubijając następnego mroźnego olbrzyma. Przed nami kilka dróg, jednak wszystkie prowadzą ostatecznie do tego samego miejsca. Starajcie się w linii prostej podążać na północ, eliminując cztery wilki śnieżne, choć nie zaszkodzi udać się bardziej na zachód i ubić 3 śnieżne trolle zajadające polarnego misia (a fe ;-)! Kierując się bardziej na północ, zmuszeni jesteśmy wyeliminować następnych osiem trolli i brnąc dalej na wschód - dwie salamandry.

Jesteśmy prawie na miejscu! Teraz wystarczy odbić na północ, następnie na zachód, ubić trzy wesołe yeti (futerka albo życie! ;-) i wejść do jaskini (x 1280, y 380). Nareszcie! Ledwo skończyliśmy jedną wycieczkę, a już czeka nas kolejna długa droga, tym razem przez jaskinię. Kierujemy się na wschód, by po niedługim marszu natrafić na nowego przeciwnika -Remorhaza. Te olbrzymie larwy są niezwykle wytrzymałe, a jeden celny cios jest w stanie pozbawić naszego bohatera życia! Jeśli do tego dorzucimy, że atakują zawsze dużymi grupami i że część z nich pojawia się tuż za naszymi plecami, otrzymamy obraz bardzo wymagających przeciwników. Nic więc dziwnego, że każdy robal wart jest 15 000 punktów doświadczenia! W pierwszej potyczce musimy ubić cztery paskudztwa (trzy pojawią się zaraz po rozpoczęciu walki, z czego jedna zaatakuje nas od tyłu). Odbijamy na zachód i ubijamy kolejne dwie poczwary. Idąc dalej tunelem na wschód, będziemy musieli odbyć najtrudniejszą jak to tej pory potyczkę z sześcioma robalami, z których trzy zaatakują nas od tyłu. Dobrze, że paskudztwa są dość powolne! Złodziej awansuje na kolejny poziom - jeden punkt umiejętności przeznaczamy na biegłość w wykorzystaniu halabard. Na następny poziom awansuje również kleryk - punkt umiejętności inwestujemy w młoty. Idziemy na zachód i w pobliżu niewielkiej jaskini ubijamy następnego robala. Odbijamy na południe i stawiamy czoło kolejnym czterem. Na szczęcie ta walka będzie banalnie prosta, ponieważ wystarczy wykorzystać ukształtowanie terenu. Na naszego kleryka rzucamy zaklęcie sanktuarium i blokujemy nim wąski tunel tak, by potwory nie mogły się przezeń przedostać. O zdrowie kapłana nie musicie się martwić, przynajmniej tak długo, jak działa zaklęcie. Teraz wystarczy rzucić w miejsce, w którym stoją robale, zaklęcie zabójczej chmury i przyglądać się, jak umierają (ewentualnie można przyspieszyć ich śmierć kilkoma kulami ognia). Dzięki zdobytemu w grze doświadczeniu będziecie mogli zatrudniać się jako spece od dezynfekcji ;-). Podążamy na wschód, ubijając po drodze następne dwa robale, po czym odbijamy na północ unicestwiając ostatnie już cztery larwy.

Artisan's District
and
Greenhouse
Llewellyn
concept
2000

Teraz pozostaje już tylko iść przed siebie, aż natrafimy na pracownię krasnoluda Tiernona (x 3200, y 500). Koniecznie powinien rozmawiać z nim nasz bard, albowiem natychmiast rozpozna naszego wspaniałego rozmówcę, a dzięki temu zainkasujemy 38 375 punktów doświadczenia - dialog zaczyna się od słów: "Poczekaj chwilę... (Wait a moment)". W dalszej części rozmowy oczywiście pytamy o wieszczkę i po przekonaniu krasnoluda, że nie mamy w stosunku do niej złych zamiarów, otrzymujemy zwierciadło czarnego lodu (musimy pomóc w jego wykonaniu). Po dłuższej rozmowie z Tiernonem możecie namówić go na stworzenie broni naszych marzeń. Do wyboru mamy 5 opcji (a nawet siedem, gdybyśmy mieli w drużynie krasnoluda), jednak możemy zdecydować się tylko na jedną. Po długim zastanowieniu doszedłem do wniosku, że najbardziej będzie przydatny pocałunek posępnego mrozu (Kiss of the Gloomfrost, duży miecz +4, +10% ochrony przed ogniem i zimnem, który pozwala rzucać raz dziennie zaklęcie osłony przed burzą - Storm Shell: 5% szansy na zadanie 2-12 obrażeń zimnem) -

idealny dla naszej wojowniczki. By go uzyskać, należy wybrać odpowiedź zaczynającą się od słów: "Miecz jak sopel..." (A blade like an icicle). Dodatkowo zarobimy 120 000 punktów doświadczenia. Na koniec możecie poprosić krasnoluda o zreperowanie tarczy, którą znaleźliśmy podczas przeprawy przez lodowiec. Po chwili pracy otrzymamy rozerwaną tarczę Tiernona (Sundered Shield of Tiernon, +5 do klasy pancerza, +25% ochrony przed ciosami, umożliwia rzucenie zaklęcia niewyczerpanej wytrzymałości - Unfailing Endurance) raz dziennie! Przed odejściem warto sprzedać wszystkie nieprzydatne nam przedmioty (futerka yeti, wilki, kamienie szlachetne itd.) i zakupić znakomite strzały (nie żałujcie na nie złota!). Możecie spróbować okraść Tiernona (ale jestem wredny! ;-), by w ten sposób zdobyć kamienne palenisko Tiernona (Tiernon's Hearthstone) - pozwala rzucać zaklęcia ochrony przed ogniem/zimnem raz dziennie, płonących dłoni 1x dziennie i łagodzić zmęczenie 3x dziennie. Niestety, użyć go może tylko krasnolud ;-(.


William takes 3 crushing damage from Remorhaz

Opuszczamy pracownię krasnoluda, podążamy na północ i przechodzimy do kolejnej jaskini (x 2600, y 50). Zanim dotrzemy do wieszczki, musimy przebić się przez labirynt naszpikowany lodowymi golemami. Nie będzie to łatwe, więc jeśli nie macie ochoty walczyć, możecie "pójść na łatwiznę" i posłać na rozmowę tylko naszego złodzieja (kryjącego się w cieniu i wyposażonego w pierścień niewykrywalności). Jednakże każdy z golemów jest wart 21 000 punktów doświadczenia, więc może jednak opłaca się trochę powalczyć? Ja oczywiście, jak na dzielnego wojownika przystało ;-), nie mogę przepuścić żadnemu potworowi (zobaczycie, nawet wiewiórkom się dostanie ;-) i zdecydowałem się na rozwiązanie siłowe. Podążamy na wschód, odbijamy na południe i kierujemy się na zachód. Za chwilę czeka nas pierwsze starcie z golemami (x 1150, y 1100) - uwaga na pułapkę! Przy okazji warto wspomnieć, że tunele, którymi będziemy kroczyć, naszpikowane są pułapkami wszelkiego rodzaju - koniecznie puszczajcie przodem złodzieja, który zajmie się ich wyszukiwaniem i rozbrajaniem (nie będę już o tym przypominał!). Ubijamy cztery golemy i w dalszym ciągu podążamy na zachód (w sali na południu czekają nas tylko pułapki). Wraz z tunelem odbijamy na południe, eliminując kolejne dwa golemy i dalej następne trzy. Skręcamy na wschód - w pobliskiej grocie na północy czają się dwa golemy, podążając dalej - kolejne dwa. Przed nami dwa korytarze, które prowadzą na północ. Proponuję wybrać ten wysunięty bardziej na wschód, albowiem nie ma w nim żadnych pułapek (jeśli nie liczyć jednego golema). Za chwilę czekają nas dwa najtrudniejsze starcia - najpierw z czterema golemami, a odbijając na południowy wschód z kolejną piątką tych przerośniętych sopli lodu. Co ciekawe, trzymają oni w dole zwierzątko do towarzystwa. (A może zapas jedzenia? Kto to wie, co jedzą lodowe golemy. ;-) Remorhaz nie jest w stanie wyrządzić nam krzywdy, jednak mimo wszystko proponuję go ubić (z łuku lub za pomocą czarów) - dodatkowe punkty doświadczenia zawsze się przydadzą. Zastanawiające jest to, iż przy zwłokach robala znajduje się jakiś przedmiot, jednak nie możemy zejść do jamy, by go zabrać. Wydaje mi się, że teoretycznie jest to możliwe, bowiem wystarczy dysponować zaklęciem dDrzwi przez wymiary (Dimension Door).

Sprawę "tajemniczego" przedmiotu pozostawiam wam. Z tego, co słyszałem, jest on dość przydatny, więc może warto zadać sobie nieco trudu i zdobyć go? Kierujemy się na północ, ubijając dwa strzegące ostatniego tunelu golemy, i wreszcie ubijamy ostatnich czterech strażników. Na końcu tunelu znajduje się wprawdzie lodowa ściana (x 2700, y 220), jednak dzięki zwierciadłu czarnego lodu, które otrzymaliśmy od Tiernona, będziemy mogli wejść do ukrytej komnaty, w której przebywa wieszczka (x 3260, y 310). Po bardzo długiej rozmowie dowiemy się prawdy o tym, co opanowało ciało Wylfdene'a i poznamy prawdę o "niej". Proponuję dokładnie wysłuchać historii o "kobiecym sercu", możecie mi wierzyć, że rady udzielone przez jasnowidza są wciąż aktualne w naszych czasach ;-). No, ale nie odbiegajmy od tematu - najważniejsze jest dowiedzieć się, jak "ją" zabić. Okazuje się, że zwierciadło czarnego lodu, które pozwoliło się nam dostać do komnaty, ma jeszcze jedną właściwość. Mamy je zabrać do Wylfdene'a, by ukazać jego (a raczej jej) prawdziwą naturę (420 000 punktów doświadczenia). Jeśli postać, która rozmawia z wieszczką ma inteligencję przynajmniej na poziomie 14, to będzie mogła wypowiedzieć sekwencje zaczynającą się od słów: "Jeśli twoje widzenia są prawdziwe..." (If your Sight is true...) i następnie "Więc pozwolisz swojemu przeciwnikowi wybrać... (So you will allow your enemy to choose...), dzięki czemu zarobimy kolejne 420 000 punktów doświadczenia. Wojowniczka, łowca i bard awansują na kolejny poziom, przez co ten drugi będzie mógł zapamiętać kolejne zaklęcie pierwszego poziomu, a bard piątego. Na następny poziom awansuje również złodziej - 15 punktów zdolności inwestujemy w otwieranie zamków, a pozostałe 5 w np. opróżnianiu kieszeni. Na koniec wieszczka zaoferuje nam teleport na powierzchnię lub do pracowni krasnoluda Tiernona - proponuję skorzystać z tej oferty (zawsze to duża oszczędność czasu) i natychmiast udać się do Obozu Barbarzyńców.

Obóz Barbarzyńców

Zagadujemy Angaara, pilnującego wejścia do obozu, i prosimy o audiencję u Wylfdene'a. Aby przekonać barbarzyńcę, wystarczy wspomnieć, że przeszliśmy poprawnie test Temposa. Podążamy do namiotu. Czas zagrać w otwarte karty: przekonujemy Wylfdene'a, by przyjął od nas zwierciadło. Początkowo łobuz będzie się opierał, jednak pod naciskiem naszych argumentów w końcu ulegnie. To wystarczy, żeby ukazała się prawdziwa postać naszego rozmówcy, a raczej rozmówczyni - królowej Wielkich Gadów o imieniu Isasaracht, a nasza ekipa zarobiła 126 000 punktów doświadczenia. Równocześnie pojawi się nasza znajoma wieszczka. Po krótkiej wymianie argumentów przyjdzie czas na te bardziej konkretne działania - wieszczka padnie martwa (niestety, nie jesteśmy w stanie pomóc biednej staruszce), a duch Isasaracht opuści ciało przywódcy barbarzyńców. W namiocie zapanuje spore zamieszanie, bo natychmiast zostaniemy zaatakowani przez grupę (ok. ośmiu) barbarzyńców z Klanu Gadów. Z pomocą przyjdą nam wojownicy z Plemienia Łosia i w ten oto sposób rozpocznie się bratobójcza walka. Każdy z barbarzyńców wart jest 6000 punktów doświadczenia i muszę przyznać, że nie są oni szczególnie niebezpieczni. Po opanowaniu sytuacji w namiocie przeszukajcie zwłoki martwej wieszczki i zabierzcie płaszcz zawodzących dziewic (Wailing of Virgins Cloak, +4 do klasy pancerza, z małymi wyjątkami), właściciel uodporniony przed strachem wszelkiego rodzaju, pozwala rzucać raz dziennie czar płaszcza strachu (Cloak of Fear). Płaszcz jest przydatny jedynie dla elfów, pół-elfów i ludzi. Uwaga, jest on przeklęty i raz założony - nie da się zdjąć (chyba że dysponujecie stosownym zaklęciem - zdjęciem klątwy). Wychodzimy z namiotu. W obozie cały czas toczą się walki klanowe. Wspomóżcie wojowników spod znaku Łosia i wybijcie wszystkich barbarzyńców z plemienia Gadów. Dzięki temu otrzymamy 450 000 punktów doświadczenia, a nasz bard (1 punkt umiejętności przeznaczamy na np. halabardy) i kleryk (zyska możliwość zapamiętania następnego czaru drugiego, trzeciego i czwartego poziomu) awansują na kolejny poziom. W zachodniej części (x 1130, y 530) osady natrafimy na naszego znajomego szamana - Hjollder. Wyjaśni, że nasze zwycięstwo nie jest jeszcze całkowite. Wprawdzie zażegnaliśmy niebezpieczeństwo wojny pomiędzy barbarzyńcami i Dziesięcioma Miastami, jednak duch Isasaracht nie spocznie, zanim nie zniszczy ludzkości. Musimy wytropić bestię i raz na zawsze uwolnić świat od tej podłej kreatury. Hjollder wspomni, że trop prowadzi na Morze Ruchomego Lodu i że przygotował łódź, która może nas tam zabrać. Na razie proponuję wstrzymać się z wyprawą, mamy jeszcze do załatwienia kilka spraw. Zacznijmy od dokładnego przeszukania Obozu Barbarzyńców. Znajduje się tu osiem pojemników wypełnionych przydatnymi przedmiotami, warto się więc nimi "zaopiekować" ;-). Trzy z nich: (x 420, y 815), (x 1940, y 885), (x 1900, y 900) zawierają magiczne mikstury, czwarty (x 320, y 1180): młot wojenny +2, zbroję skórzaną +2 i miksturę leczącą rany, kolejny (x 370, y 1585) napój regenerujący i pierścień ochrony +2, następny (x 710, y 2450) dużą tarczę +1, zbroję skórzaną, siódmy (x 3385, y 1000): halabardę iskier +1 (15% szans na zadanie dodatkowych 1k10 obrażeń elektrycznością) i wreszcie ósmy (x 3280, y 1290) zawiera jeden z dwóch (wybierany losowo) przedmiotów: zbroję łuskową Ogiena (Ogien's Scale, klasa pancerza 2, która pozwala rzucać zaklęcie zwierzęcego szału - Animal Rage - raz dziennie) lub płaszcz niewidziałności (pozwala 3x dzielnie rzucać zaklęcie niewidzialności). Może przedmioty nie są super jakości, ale zawsze lepiej je mieć niż nie ;-). Zawsze można je sprzedać. Na koniec proponuję ponownie zajrzeć do głównego namiotu i opuścić go wysuniętym najbardziej w prawo wyjściem. W ten sposób dostaniemy się do nieco ukrytej części osady, gdzie przebywa Beornen (czemu trzymają go w odosobnieniu?). Po długiej rozmowie udzieli nam on dość wyczerpujących informacji na temat smoczycy Isasaracht, a my zarobimy 180 000 punktów doświadczenia. Ponownie przechodzimy przez namiot i opuszczamy Obóz Barbarzyńców, po raz ostatni udając się do naszej znajomej osady.

Samotna Knieja

Zaczynamy od udania się do domu Baldemara (x 1560, y 720). Może sypnie on groszem za oddalenie niebezpieczeństwa ataku barbarzyńców? W jednej z komnat na parterze natrafimy na zwłoki żony burmistrza! Szybko biegniemy schodami na górę i w bibliotece natrafiamy na martwego Baldemara! Co tu się, u diabła, wydarzyło? Rozwiązanie ukaże się już za chwilę, z mroku wyłoni się miejscowy grabarz - Purvis! Jak za chwilę usłyszymy, to on był prawdziwym mordercą nasłanym przez radę Dziesięciu Miast w celu zabicia przywódcy barbarzyńców - Wylfdene'a! A teraz, gdy my wykonaliśmy za niego robotę, nikczemnik postanowił zlikwidować wszystkich świadków, którzy byli w to zamieszani. Łobuz dba o swoją reputację płatnego mordercy! Zanim zdążymy za pomocą miecza wytłumaczyć mu, że jest bardzo złym człowiekiem, Purvis łyknie napoju szybkości i niczym tornado zbiegnie po schodach. Jak najszybciej idziemy w jego ślady i wychodzimy przed dom. Co ciekawe, zabójca wcale nie zamierza uciekać i rzuci się na nas z mieczem. Głupek czy jak? ;-) Kilka celnych ciosów wyśle go wprost do piekła, a nasza ekipa zarobi 16 500 punktów doświadczenia. Przy zwłokach odnajdziemy buty ukrycia (Boots of Stealth, +35% do umiejętności krycia się w cieniu), krótki miecz ciosów w plecy (Short Sword of Backstabbing +3), pierścień swobody ruchów i płaszcz niewykrywalności. Po ostatnich przeżyciach należy się nam mały odpoczynek. Podążamy do tawerny i wynajmujemy pokój (koniecznie!). Po przespaniu kilkunastu godzin opuszczamy gospodę, przed nią natykamy się na obcego nam maga. Sympatyczny dziadunio, Vaarglan, poprosi nas o pomoc - szuka swojego znajomego czarodzieja. Chyba wiecie, o kogo mu chodzi? Wszak właściciel gospody - Kieran, opowiadał nam, że się ukrywa. Oczywiście nie wydamy naszego przyjaciela, jednak Vaarglan nie da się tak łatwo spławić. Natychmiast wykryje, że kłamiemy i przywoła swoich kompanów, rozpoczynając walkę! Musimy się zmierzyć z sześcioosobową grupą, w skład której wchodzi dwóch magów: Vaarglan wart 12 000 punktów doświadczenia i Alpheus (4000), kapłanka (3000), złodziej (4000) i dwóch wojowników (2 x 3000). Potyczka nie będzie szczególnie trudna - wrogów eliminujemy, poczynając od tych najsilniejszych (wartych najwięcej punków doświadczenia). Szybko rzucone zaklęcia: sieci i horroru (albo chaosu) znacznie ułatwią sprawę. Przy pokonanych odnajdziemy olbrzymią liczbę znakomitych magicznych przedmiotów. Na szczególną uwagę zasługują: amulet metaczarów (pozwala zapamiętać +1 zaklęcie drugiego poziomu przydatne dla barda), rękawice siły ogra (Gauntlets of Ogre Power, podnoszą statystykę siły do 1800 - idealne dla kleryka) i rękawice mistrzostwa (Gauntlets of Weapons Expertise, +1 do Thako, +2 do zadawanych obrażeń - przydatne dla łowczego). Resztę można chyba sprzedać i zarobić ok. 80 000 sztuk złota! Wracamy do gospody w celu porozmawiania z Kieranem. Podziękuje nam za uratowanie życia, a nasza dzielna ekipa zarobi 945 000 punktów doświadczenia! Każdy z naszych bohaterów awansuje na kolejny poziom! Wojowniczka przeznacza jeden punkt umiejętności na biegłość w olbrzymich mieczach, a łowca we włóczniach (równocześnie zyska możliwość zapamiętania jednego zaklęcia czwartego poziomu, np. miażdżącej fali (Smashing Wave). Bard będzie mógł nauczyć się nowego czaru pierwszego, drugiego, piątego i szóstego poziomu, a mag: czwartego i piątego. I w tym miejscu kończą się zadania, jakie mogliśmy wykonać w osadzie i jej okolicach. Pozostaje nam już tylko zrobić porządek w plecakach, kupić wszelkie przydatne przedmioty (koniecznie zwoje z zaklęciami i bardzo dużą liczbę strzał) i wyruszyć w drogę. Nie wrócimy tu przez bardzo długi czas, więc lepiej czule pożegnajcie się z mieszkańcami ;-). Podążamy do Obozu Barbarzyńców i oznajmiamy szamanowi, że jesteśmy gotowi na kolejną podróż.

Morze Ruchomego Lodu

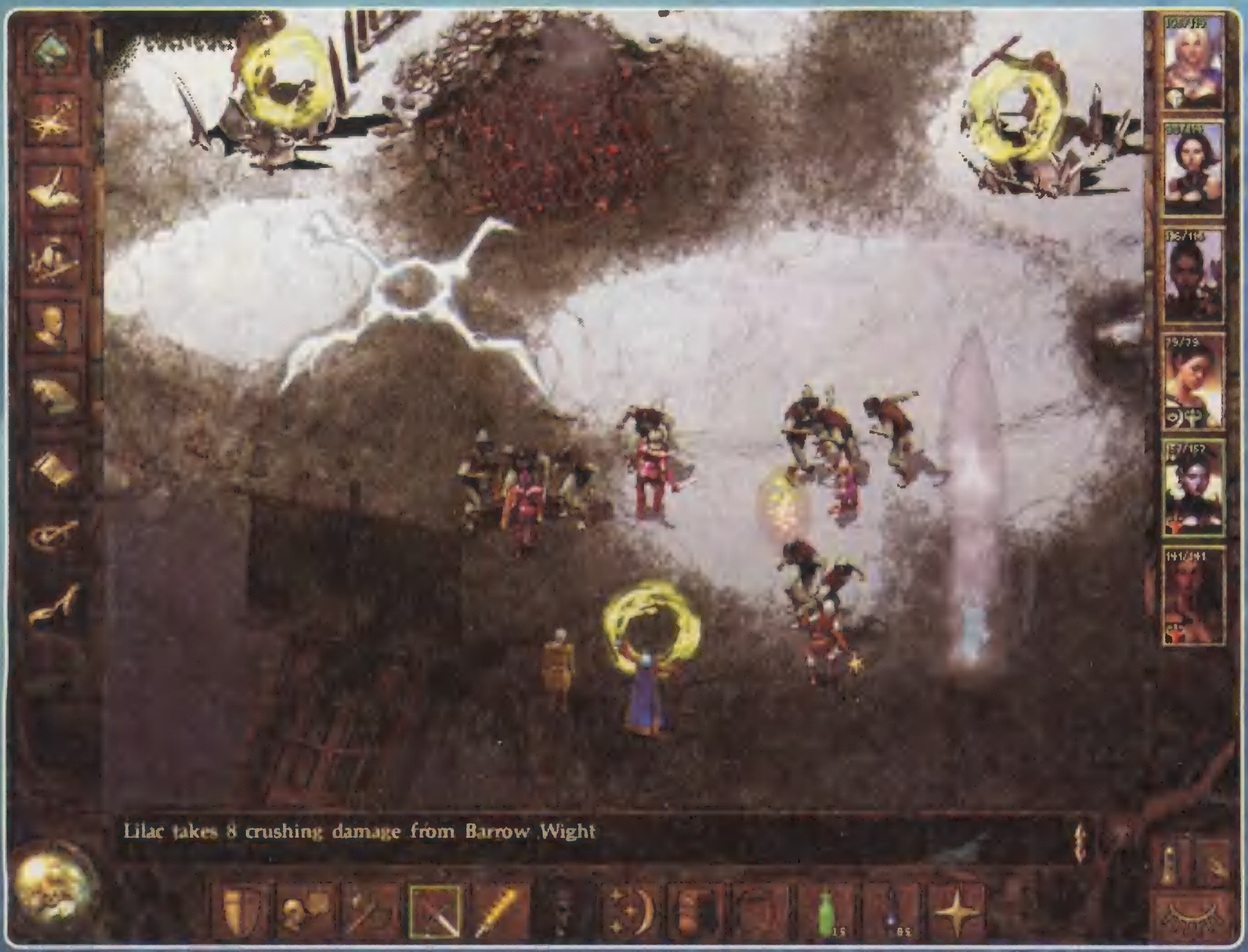
Znajdujemy się w małej osadzie barbarzyńców. W południowej części napotkamy Beornena, który odmówi, by zawieść nas z powrotem na stały ląd, nim zakończymy nasze zadanie. No to teraz mamy niezłą motywację, by ubić Icasaracht ;-). W osadzie warto odszukać szamana Jorna, który wyleczy nasze rany (za darmo!, wystarczy się do niego zbliżyć), a odpłatnie świadczy również inne usługi (typu wskrzeszenie itd.) - warto o tym pamiętać. W skrzyniach z lewej strony (x 610, y 1900) odnajdziemy 9 pojemników z płonącą substancją, co jest oznaką, że w pobliżu prawdopodobnie przebywają trolle. Rzucamy na naszą ekipę wszelkie zaklęcia pomocnicze i wyruszamy na północ ku przygodzie. A "przygody" wcale nie trzeba daleko szukać, bowiem już za chwilę czeka nas pierwsze starcie z grupą trolli (3x śniegowe, 3x lodowe - tych drugich nie trzeba dobijać ogniem).

Micah takes 2 crushing damage from Wailing Virgin

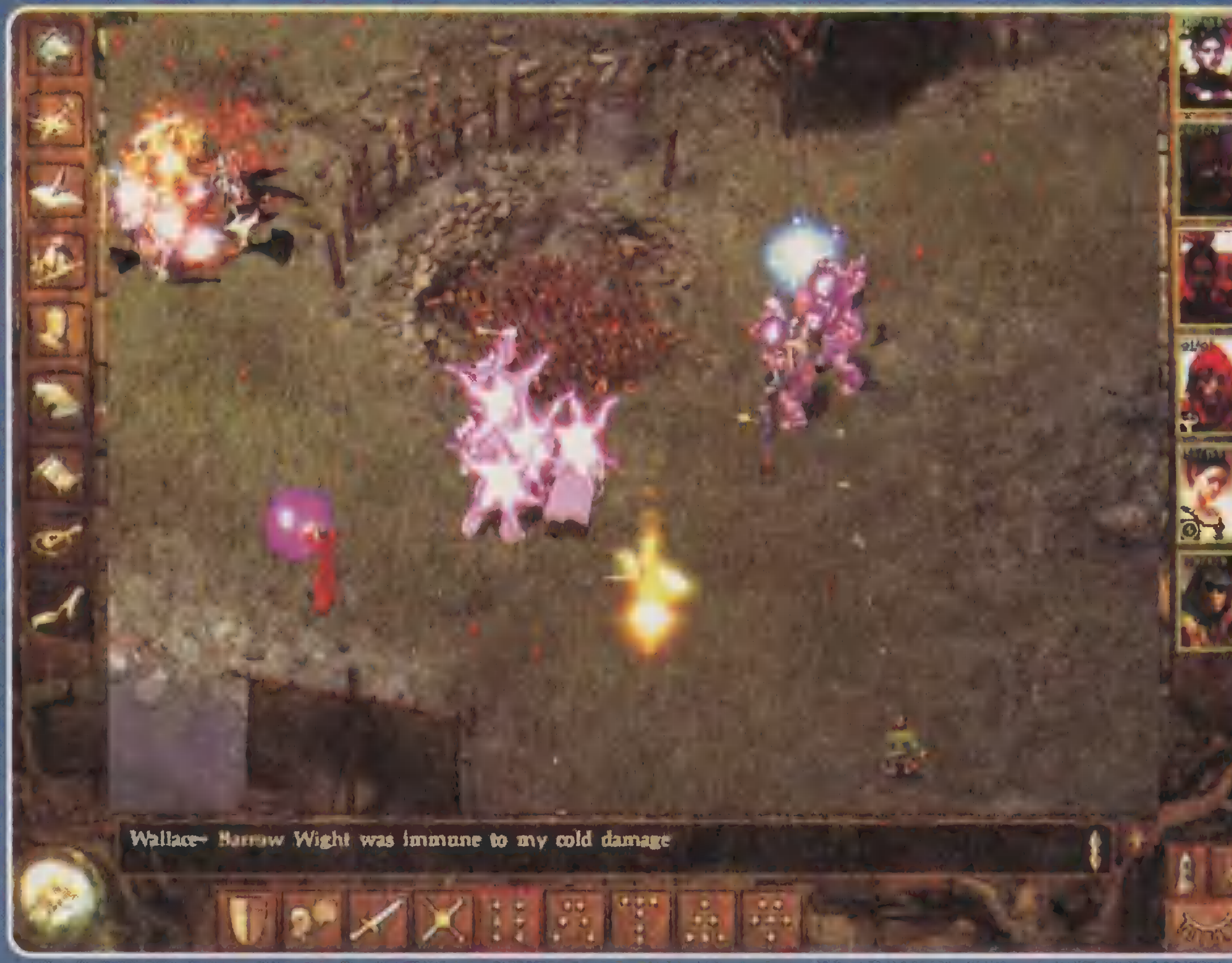
Każdy z nich jest wart 4500 punktów doświadczenia, więc nie są to zbyt wymagający przeciwnicy. Odbijmy na wschód i za chwilę toczymy kolejną batalię, tym razem z grupą Skrag (ok. 6 sztuk, każda warta 4500). Odbijamy na południe, okrążając wrak statku i ubijając kolejne pięć zielonych paskudztw. W okręcie znajduje się skrytka (x 1850, y 1740), a w niej jeden z dwóch losowych przedmiotów: zbrojna szata (Robe of Armory, klasa pancerza 3, +10% odporności na ciosy) lub szata Namjiego (Namji's Robe, klasa pancerza 5, która pozwala regenerować utracone punkty życia). Zawracamy w pobliże kolejnego wraku (x 1350, y 1250). Możecie udać się na północny wschód, jednak tu czeka was jedynie potyczka z grupą 9 trolli. Podążamy więc na północy zachód od wraku, ubijając cztery śnieżne trolle i ich czterech lodowych kompanów. W dolinie na południowym wschodzie czają się trzy zdenerwowane miski polarne (każdy wart 4500 punktów doświadczenia) - możecie przetrzepać im futerka.

Podążamy na północny wschód. Przed nami olbrzymie i niestety zamknięte wrota (x 1115, y 420). Gdy tylko spróbujemy je otworzyć, zostaniemy zaatakowani przez dwa niewidzialne lodowe golemy, które strzegą wejścia. Walka potrwa chwilę (to te same bydlaki, które strzegły jaskini jasnowidzą, warte 21 000), a po ich wyeliminowaniu drzwi staną otworem. Leczymy rany, korzystamy z zaklęć wspomagających i wchodzimy do środka. Na "dzień dobry" czeka nas potyczka. Oprócz pięciu trolli, do których już się zdążyliśmy przyzwyczaić, zaatakuje nas mały smok zwany padlinożercą kości (Bone Scavenger, wart tylko 4500) i dwa yeti nowego rodzaju (każdy wart 4500 punktów doświadczenia, uwaga, bo nieprzyjemnie potrafią razić zimnem - to się nazywa "chłodne przywitanie" ;-). Po rozprawieniu się z pierwszą grupą napastników podążamy na zachód i ubijamy kolejną bandę (2x lodowcowy yeti - Berg Yeti, 2x śnieżne trolle i 2x trolle lodowe). Odbijamy na południe i toczymy następne starcie (2x yeti, 1x śnieżny troll, 1x troll lodowy, 1x padlinożerca kości). Tym razem kierujemy się na wschód, a tu rozprawiamy się z następną grupą "zmarzlaków" (3x yeti, 3x śnieżny troll, 3x troll lodowy, 1x padlinożerca kości. Przeszukajcie szczątki pobliskiego szkieletu (x 1370, y 915), by zdobyć 7 pojemników z płonącym olejem i jeden z dwóch losowych przedmiotów: zbroja łuskowa Ogiena (klasa pancerza 2, która pozwala rzucać zaklęcie zwierzęcego szału raz dziennie) lub płaszcz niewidzialności (pozwala 3x dzielnie rzucać zaklęcie niewidzialności). Teraz przemy na zachód, eliminując najliczniejszą jak do tej pory grupę przeciwników (2x yeti, 3x śnieżny troll, 3x troll lodowy, 3x bone scavenger). Przed nami znajduje się przejście do kolejnej części jaskini. Na powitanie czeka nas kolejna potyczka z bardzo liczną grupą przeciwników (3x skrag, 4x śnieżny troll, 4x troll lodowy), których dodatkowo wspiera "ogień artyleryjski" nowego potwora - padlinożercy kości (Water Kin Elemental, wart 5250 punktów doświadczenia, który razi za pomocą lodowych pocisków). Kierujemy się na południowy wschód, rozprawiając się z następną grupa nieprzyjaciół (3x śnieżny troll, 2x troll lodowy), by w końcu odbić wąskim przesmykiem na wschód. Z południa nadciągną trzy trolle, jednak ich wyeliminowanie nie będzie stanowić najmniejszego problemu.

Przechodzimy przez "mostek" stworzony z ogona smoka (x 2485, y 1110) i zaczynamy najtrudniejszą jak do tej poty potyczkę. Naszymi przeciwnikami będzie grupa nowych nieumarłych, wspierana przez padlinożerców kości. O ile zimnymi kośćmi (Cold Bones) możemy zbytnio się nie przejmować (warci 4500 punktów doświadczenia), to ich "zmrożeni" koledzy - zamarznięte kości (Frozen Bones), lodowate kości (Iced Bones) - warci 6000 - mogą zadać nam sporo obrażeń wszelakimi czarami zimna o masowym rażeniu. Zalecam szczególną ostrożność - przydadzą się zaklęcia pomocnicze chroniące przed zimnem (np. ochrona przed ogniem/zimnem). Korzystając z tego, że "mostek" jest bardzo wąski, możecie zastosować starą taktykę, a więc zablokować go klerykiem "podrasowanym" zaklęciem sanktuarium i rzucić w kierunku zgrupowanych wrogów kilka kul ognia (choć zabójcza mgła działa jeszcze lepiej). Po wygranej batalii podążamy na wschód i natychmiast toczymy kolejną (4x zimne kości, 3x padlinożerca kości, 3x lodowate kości i 1x zamarznięte kości do ubicia). Złodziej awansował na kolejny poziom - 20 punktów zdolności przeznaczamy na opróżnianie kieszeni. W północnej części jaskini znajduje się prawdziwy stos kości bestii wszelakiego rodzaju. Po ubiciu dwóch przebywających w pobliżu padlinożerców kości możemy troszkę w nich pogrzebać ;-). Cztery szkielety zasługują na szczególną uwagę. Pierwszy (x 2700, y 920) zawiera różdżkę błyskawic, drugi (x 3140 y 725): 1000 sztuk złota, amulet ochrony +1, zbroję łańcuchową +2, trzeci (x 3400, y 1020) dwa kamienie szlachetne i wreszcie czwarty (x 3150, y 1100) - 524 sztuki złota. Podążamy na południe i przeszukujemy kolejne dwa szkielety (x 2880, y 1615), (x 3250, y 1715), przy których znajdziemy pierścień ochrony +2, pierścień infrawizji, połamaną zbroję i 3 magiczne mikstury. Wciąż kierujemy się na południe, po drodze ubijając kolejnego żywiołaka wody. Czeka nas kolejna potyczka - przejścia prowadzącego na zachód (x 1725, y 2485) broni liczna grupa umarlaków (4x zimne kości, 3x lodowate kości i 1x zamarznięte kości. W pobliżu czaszki martwego smoka odbijamy na północ. Eliminujmy trzech padlinożerców kości i przeszukujemy olbrzymi szkielet (x 1630, y 1700), w którym odnajdziemy: płaszcz ochronny +2, zbroję płytową +2, dużą tarczę +1, rękawice mocy ogra i miecz półtoraręczny (bastard sword) +1, +3 przeciwko zmiennokształtnym. Wracamy do czaszki smoka i tym razem podążmy na wschód. Napotkamy tutaj kapłana Sahuagin o imieniu Xactile w asyście czterech ochroniarzy - szkieletów. Zamiast z nim walczyć, proponuję sypnąć trochę groszem i skorzystać z usług medycznych, które on oferuje. Zbliżamy się do finałowego pojedynku, warto więc w pełni wyleczyć rany. Opłaca się okraść ołtarz (uwaga pułapka!), by zdobyć jeden z dwóch przedmiotów: pierścień Will o'Wisp (pozwala raz dziennie zaatakować błyskawicą) lub zbroję żałobną (Mourner's Armor, bardzo dziwna zbroja. Jest przeklęta i nie da się zdjąć, ma klasę pancerza 4, zapewnia 75% ochrony przeciw pociskom, o 25% zmniejsza umiejętności złodziejskie, chroni przed bólem i dodaje +25 punktów życia. Ma tylko jedną wadę - jej właściciel zostaje wprowadzony w stan bliski śmierci, ponieważ nie widzimy jego punktów życia i - co się z tym wiąże - obecnego stanu zdrowia!).


Lilac takes 8 crushing damage from Barrow Wight

Podążamy na zachód i poprzez olbrzymią klatkę piersiową przechodzimy do kolejnej jaskini (x 660, y 2080). Znajdujemy się w mieście Sahuaginów. Natychmiast zostaniemy zaatakowani przez strażników - czterech Vodyanoi (warci 4350 punktów doświadczenia) i dwóch Sahuaginów (750 punktów doświadczenia - żałosne!). Uważajcie na pułapki, którymi cały teren jest wręcz naszpikowany! W środku sali znajduje się jedna z nich, a kolejne bronią przejścia do pobliskich komnat. Kierujemy się na północ, eliminując po drodze obrońców: 1x żywiołak wody, 3x Vodyanoi i Sahuagina. W kolejnej sali (pamiętajcie o pułapkach!) natkniemy się na identyczną grupę strażników, a w trzech pojemnikach odnajdziemy trochę bełtów do kuszy. Odbijamy na południe i wkraczamy do głównej komnaty. Drogę na zachód blokują trzy lodowe golemy, które jak na razie nie mają w stosunku do nas złych zamiarów. Możecie "wyczyścić" dwie sale na południu - w każdej czai się standardowy zestaw obrońców (1x żywiołak wody, 3x Vodyanoi, 1x Sahuagin). Pomału zbliżamy się do ostatecznej potyczki, zatem koniecznie wyleczcie rany i skorzystajcie z wszelakich zaklęć pomocniczych. Po zaatakowaniu któregoś z golemów natychmiast rozpocznie się piekło. Pojawi się kilka żywiołaków wody, a z zachodu nadciągać będą niezliczone ilości Sahuaginów! Bitwa potrwa bardzo długo, a do wyeliminowania mamy kilkudziesięciu przeciwników (na szczęście dość słabych). Po opanowaniu sytuacji kierujemy się na zachód (uwaga na wszechobecne pułapki!) i rozprawiamy się z ostatnimi Sahuaginami - elitarną strażą (warci 3000 punktów doświadczenia) i samym księciem. Przeszukajcie jego zwłoki, by natrafić na klucz i kilka przeciętnych przedmiotów. Z prawej strony znajduje się dziwne jajo (x 1200, y 760), za którego zniszczenie otrzymamy 15 000 punktów doświadczenia. Ponadto w komnacie rozstawiona jest spora liczba waz (siedem, z czego jedna pusta), w których znajdziemy: harfę bez strun (The Unstrung Harp - pozwala rzucać zaklęcie uleczenia 1x dziennie, jest przydatna jedynie dla bardów z dobrym lub neutralnym charakterem i wiedzą na poziomie min. 13), berło tyranii (Sceptre of Tyranny, kij +4, który zapewnia ochronę przed strachem, zwiększa o +1 charyzmę i pozwala raz dziennie rzucać zaklęcia dominacji i płaszcz strachu), zabójczy świt (Pestilent Dawn, buława +4, 25% szans na wywołanie choroby przy trafieniu, przydatna tylko dla złych charakterów), kochanka (sztylet do miotania +4, po trafieniu wraca do właściciela), ikonę mocy (Icon of Power, halabarda +3, która pozwala rzucać zaklęcie symbol bólu 3x dziennie) i berło uderzenia Debiana (Debian's Rod of Smiting, kij +3, dodatkowe 4-11 obrażeń przy walce z golemami, 5% na zabicie ich przy jednym trafieniu, dodatkowe 8-24 obrażenia podczas walki z potworami z innego wymiaru). Czas na finałowe starcie. W pełni leczymy rany (można wrócić w tym celu do szamana Xactilea, który, co ciekawe, nie będzie miał za złe, że wybiliśmy całe miasto jego kompanów), korzystamy z wszelkich zaklęć pomocniczych, magicznych eliksirów i specjalnych właściwości przedmiotów, które mamy. Być może opłaca się udać na spoczynek, by nasi magowie dysponowali pełnym zestawem zaklęć ofensywnych. Gdy już będziecie gotowi, otwieramy wrota (x 1370, y 460) i wkraczamy do jamy smoczycy. Oto nasza przeciwniczka w całej swojej okazałości. Prawda, że jest piękna? Nareszcie mamy możliwość porozmawiania z nią i muszę przyznać, że argumenty, którymi kierowała się Icasaracht, w pełni mnie przekonały!


Wallace- Barrow Wight was immune to my cold damage

Jaka szkoda, że grę trzeba zakończyć bezduszną siekaniną ;-(. Panowie producenci - macie u mnie olbrzymi minus! No ale jak mus, to mus - zaczynamy pojedynek. Icasaracht natychmiast zaatakuje nas swoim lodowym oddechem, czyli typową bronią masowego rażenia. Za chwilę smoczyca przywoła do pomocy grupę Sahuaginów - i to nie byle jaką, bo czterech elitarnych strażników (każdy wart 4500 punktów doświadczenia), trzy kapłanki (3000) i króla (4500). Ponieważ przeciwnik dysponuje przewagą liczebną, proponuję użyć zaklęć masowego rażenia - zaczynamy od dwukrotnego rzucenia zabójczej mgły, kilku sieci i częstych kul ognia. Równocześnie korzystamy z zaklęć wielkiego osłabienia i obniżenia odporności. Tak osłabiony przeciwnik nie będzie się w stanie oprzeć. W pierwszej kolejności starajcie się wyeliminować smoka, reszta przeciwników sama umrze w oparach naszej zabójczej mgły. Ubicie Icasaracht warte jest 75 000 punktów doświadczenia. To jeszcze jednak nie koniec! Jej duch ucieci i schowa się w pobliskim kamieniu położonym nieco na wschodzie. Równocześnie zaczną na nas nacierać dość liczne grupy Vodyanoi - zbytnio się nimi nie przejmujcie i wszelkimi siłami zaatakujcie kamień duszy (co nie jest specjalnie trudne). Dzięki temu zdobędziemy kolejne 75 000 punktów doświadczenia i ostatecznie rozprawimy się z Icasaracht. I tu nasza przygoda się niestety kończy. Na otarcie łez otrzymamy 750 000 punktów doświadczenia (dzięki czemu wszystkie nasze postacie awansują na kolejny poziom). Po opuszczeniu jaskini smoka (teraz to już tylko jaskini ;-) pozostaje nam obejrzeć zakończenie i delektować się zwycięstwem. Przedtem koniecznie eksportujcie naszych bohaterów i pliki z nimi zachowajcie na twardym dysku. Kto wie, może już niedługo skorzystamy z ich usług?

Artur Okoń
arturo@actionplus.pl

producent: Prelusion
platforma: PC

Gilbert Goodmate

Ostrzegamy, że jedną z niewielu wad gry jest konieczność prowadzenia niezwykle długich dialogów z napotkanymi postaciami. Jeżeli ci więc radzimy, byś z kimś pogadał, to się nie zniechęcaj i gadaj aż do skutku.

Gilbert musi zapobiec egzekucji dziadka (jawna niesprawiedliwość - dziedunio nie dość, że dostał w kły, to go jeszcze zapuszkowano), do czego namawia go miła królewna. Król jest zbyt bezradny, by zrobić coś konkretnego, a szeryf prze do egzekucji z podejrzanym uporem.

Pierwej trzeba ci się dostać na dół. Weź korbę ze starej pralki za domem i posłuż się nią do uruchomienia windy. Niestety, korba się łamie... jak pertraktacje Polski z Eurounią. Trzeba ją naprawić (korbę znaczy, bo z Unią będzie gorzej). Otwórz szafkę i weź zestaw toaletowy. Potem przejdź za domek i weź gumę ze ściany oraz kawałek żywicy z pnia drzewa. Wszedłszy do domu, weź resztki składników biszkopta. Otworzywszy zestaw toaletowy, wyjmij zeń smar (czy krem). Potem włóż do miksera krem, resztki biszkopta, gumę, żywicę i włącz mikser. Otrzymasz superklej - złącz nim kawałki połamanej korby. Wzmocnioną korbą pokręć windę i zjedź na dół. Zaraz pojawi się królewna, która ci powie, że musisz uratować dziadunia. Potrzebne ci do tego będą korona, sztuczny nos, królewski płaszcz i coś, co pozwoli ci go wypchać - bo niestety, do udawania tęgiego króla Gilbert jest za chudy w uszach.

Korona

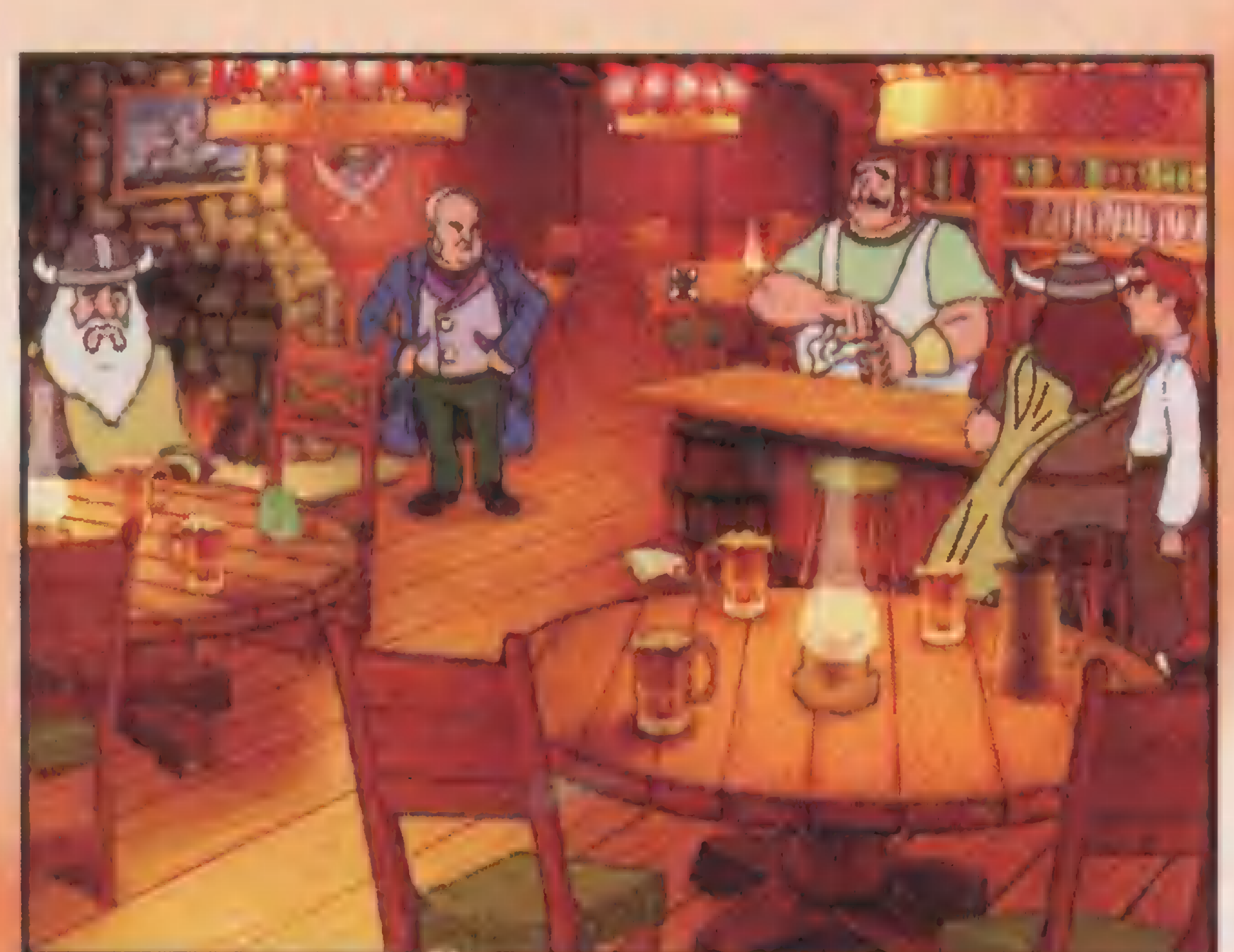
Przejdź na lewo od rynku i pogadaj z Arverem, ekologiem dokarmiającym ptaszki. Jeśli pogadasz z nim dostatecznie długo, dostaniesz odeń torbę płatków kukurydzianych. Na odwrocie torby jest wymalowana korona, którą mógłbyś jakoś wyciąć. Potrzebne będzie do tego coś ostrego. Przejdź do portu i pogadaj ze starym rybakiem, który rzeźbi fajki. Wypytuj go tak długo i zaciekle - o znajdującą się nad nim paszczę rekina też! - aż się zmęczy. Wyjdź i wróć... stary piernik zaśnie i będziesz mógł wziąć nóż. Wytnij nożem koronę z torby po płatkach. Niestety, korona się nie trzyma. Podejdź do miejskiej bramy, gdzie siedzi telegrafista Sergio. Ciachnij nożem kabel i przywiąż go do korony.

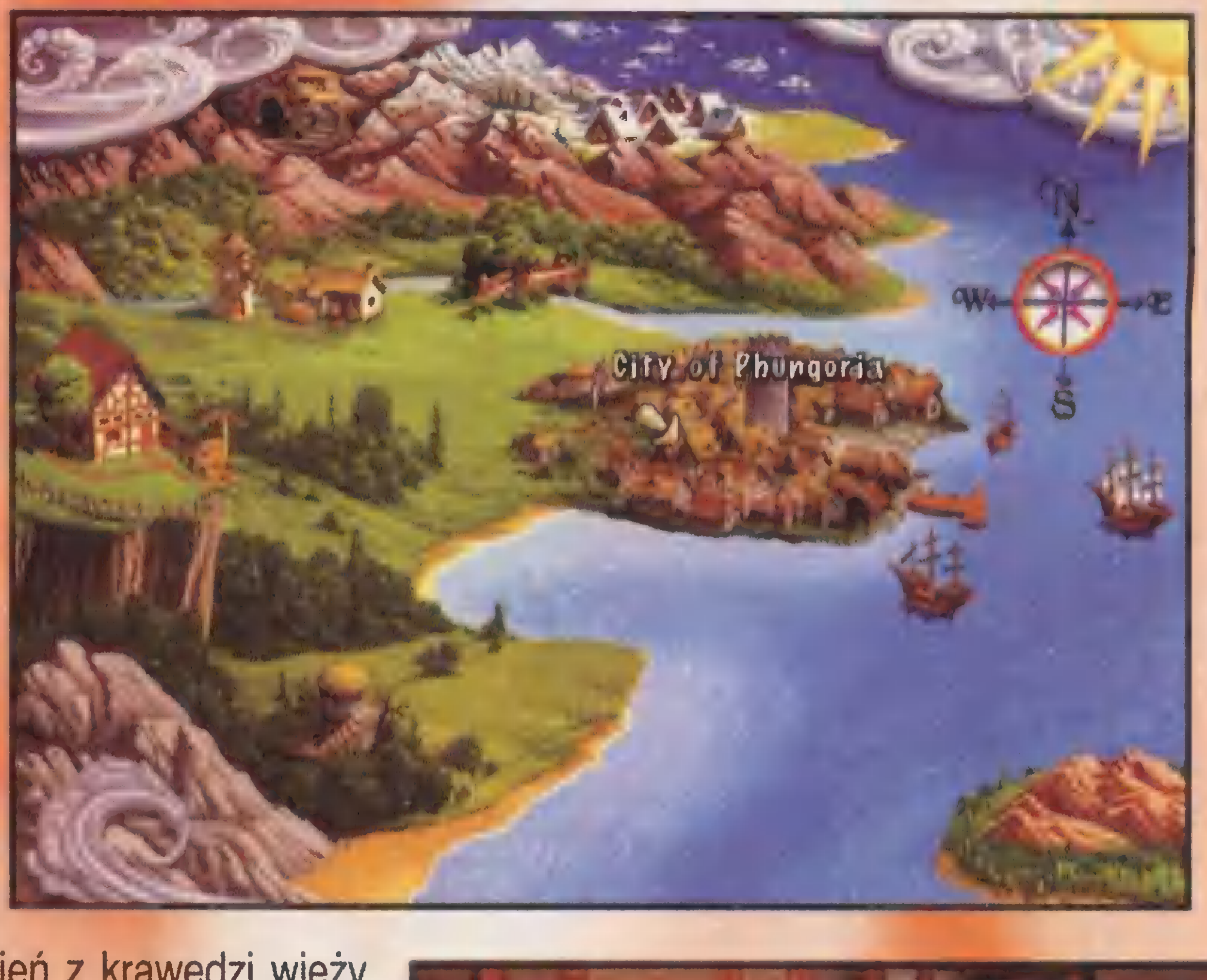
Królewski płaszcz

Wyjdź na mapę wyspy i przejdź na farmę (podwójny klik przeniesie cię tam szybciej). Na polu jest strach na wrony odziany w czerwony płaszcz. Niestety, kiedy będziesz próbował go wziąć, wtrąci się wścibski (i nadmiernie gadatliwy) farmer. Trzeba go czymś zająć. Idź do miasta i spróbuj wejść do domu Eltona Wynalazcy. Aby tego dokonać, będzie musiał kilkakrotnie podejmować próbę otwarcia drzwi. Wewnątrz domu Eltona weź szkice stojące obok drzwi. Obejrzawszy te szkice i odwróciwszy je na drugą stronę, przekonasz się, że są to plany maszyny rzeźniczej. Zabierz plany na farmę i spróbuj je pokazać prosięciu. Nic z tego nie wyjdzie - prosię nie lubi obcych. Pogadaj z farmerem - trzeba ci będzie dość długo wypytywać go o różne szczegóły, ale w końcu prosię przywyknie do twego widoku i będziesz mógł mu pokazać plan maszyny rzeźniczej. Plany maszyny do uboju żywca zrobią na warchlaku piorunujące wrażenie... a kmieć puści się za nim w pościg. Weź płaszcz i trochę słomy ze stracha.

Sztuczny królewski nos

Na rynku jest smarkacz, który ma sztuczny nos (dostał go od tatki na urodziny), ale choć taki prezent mu na nic, zgodzi się go wymienić tylko na rekordową procę - ta zaś jest w automacie obok. Niestety, Gilbert nie ma forsy, by po prostu kupić żeton. Wejdź na wieżę i porozmawiawszy ze Stukniętym Piotrem, skłoń go (podniósłszy larum), by wystrzelił ze swego działa. Za trzecim razem opuści miecz. Weź miecz i za jego pomocą zepchnij kamień z krawędzi wieży. Spadający kamień rozmajerani automat do gry. Potem zejdź w dół i weź zostawiony przez Tomka sztuczny nos. Każ Gilbertowi wrócić do jego domu i wziąć poduchę z łóżka. Wypchaj poduchę słomą (tą ze stracha), dołóż to tego koronę i nos, a potem obejrzyj sobie długą animację... Okazuje się, że święty grzyb został skradziony przez szeryfa. Trzeba go ścigać łodzią.



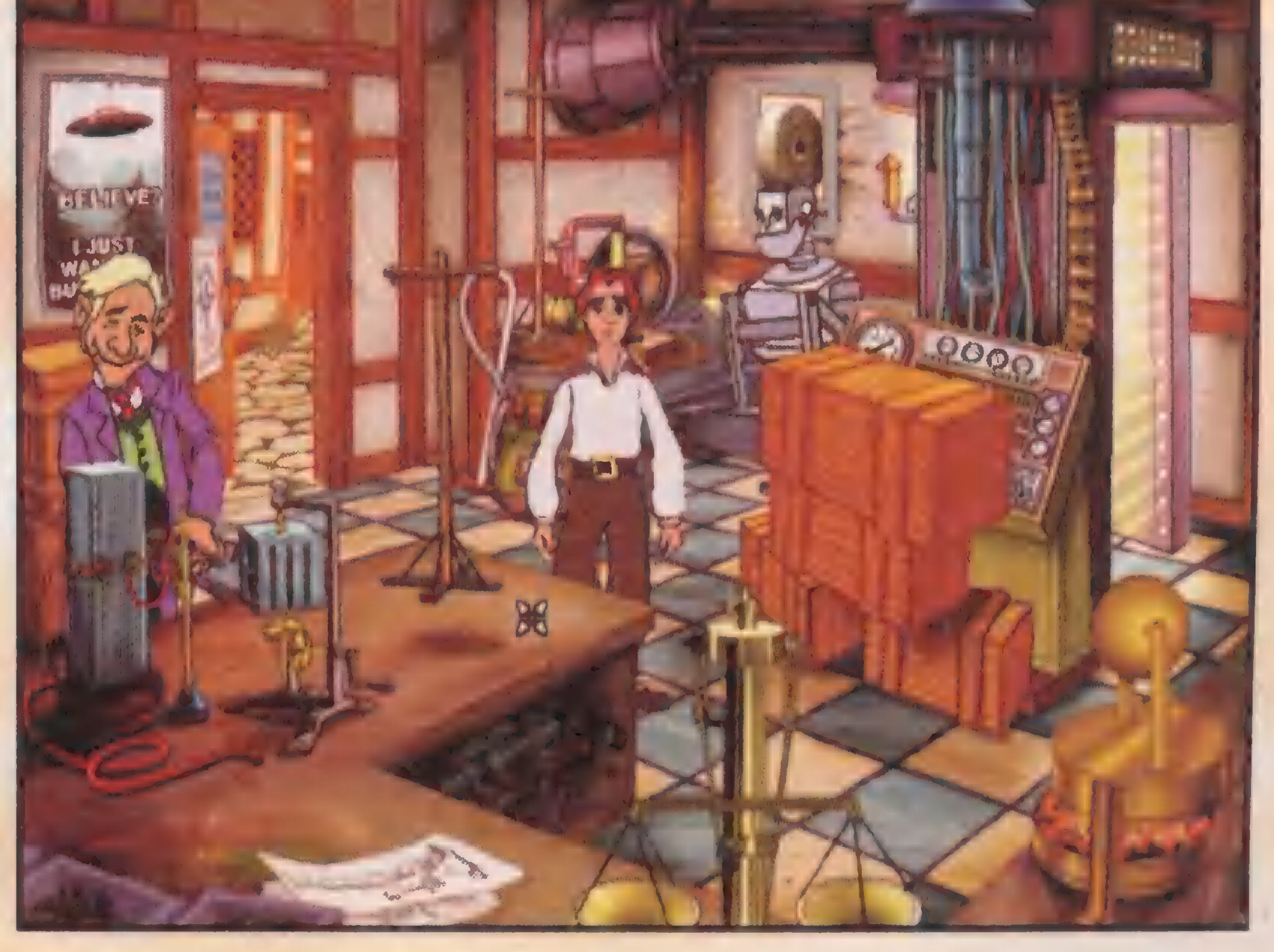


Pościg za szeryfem

Aby zdobyć łódź, pogadaj z panem Davenportem w oberży przy dokach. Gilbert dowie się odeń, że łódź jest do pożyczenia, ale jedynie za kryształową kulę. No... specjalistką od kryształowych kul jest oczywiście rezydująca w mieście licencjonowana wróżka, Madame Zyz. Niestety, dowiesz się od niej tylko tyle, że swe kule kupuje w Jaskiniowym Sklepie Larry'ego. Do sklepu nie tak łatwo się dostać, bo przejścia przez most pilnuje kochliwy strażnik, absolwent najkrótszego na świecie kursu samoobrony. Może lepiej będzie nie próbować, czego się nauczył. Pogadaj ze strażnikiem, który jest mocno niedopieszczonym marzycielem i marzy o wdziękach kelnerki Sary z oberży. Idź do oberży i podnieś leżącą obok szynkwasu chusteczkę z odciskiem słodkich usteczek Sary. Podejdź do więzienia i podnieś leżącą na stopniach książkę pełną poezji miłosnej. U Eltona Wynalazcy znajdziesz pióro i butelkę atramentu. Napełnij pióro atramentem, potem napisz nim na chusteczce Sary jakiś miłosny madrygał i daj go strażnikowi przy moście. Służbistę masz z głowy.

Niestety, po dotarciu do Jaskini Larry'ego okazuje się, że ceny za jego wyroby są tak łajdacko wysokie, iż tylko lać w pysk i patrzeć, czy równo puchnie. Larry jest zresztą maniacko podejrzliwy i przekonanie go o tym, że chcesz coś u niego kupić, to duża sztuka.

Wróć do tawerny i pogadaj z samotnym, siedzącym przy kominku wikingiem. Dowiesz się odeń, że w niedalekim lesie draby (wikingowie, znaczy) mają swoją kryjówkę, gdzie trzymają sporo gotówki. Tego ci właśnie potrzeba! Niestety, kryjówki pilnuje wiking - kurdupel, bo kurdupel, ale dzielny... Erik zresztą. Pogadaj z nim tak długo, aż ustalicie, że przydałaby mu się gumowa lina (bungie). Skąd ją wziąć? Wróć do miasta. Pogadaj z Luizą - ciężką damą na balkonie przed domem Eltona Wynalazcy. Po dość długiej rozmowie dostaniesz od niej wiązkę cyckonoszy, które połączone dadzą



niezłą linkę. Daj linkę Erikowi. Niestety, trzeba ci jeszcze znaleźć klucz od drzwi skarbca.

Pogadaj z samotnym wikingiem. Aby za wikinga uznali go towarzysze, potrzebna mu skóra z dzikiej bestii. Może być i coś zastępczego. Wróć do domu i weź wiszącą na tyłach skarpetę. Potem zjedź do miasteczka i porozmawiaj z szewcem Saulem. Dowiesz się, że przydałaby mu się para dla jego skarpety (w tym mieście co jeden to większy dziwak!). Wyjdź na chwilę gdziekolwiek, a gdy wrócisz, okaże się, że na straganie jest czernidło do butów. Weź czernidło, pomaluj nim czerwoną skarpetę i daj ją Saulowi - dostaniesz od niego różowe pantofle z króliczej skórki. Te pantofle daj samotnemu wikingowi. Nabierze on śmiałości i podejdzie do kumpla przy barze, odsłaniając klucz. Klucza wziąć nie możesz, ale Sprytek to twoje drugie imię...

Zajdź do domu Eltona Wynalazcy i weź odkurzacz. Z odkurzaczem wróć do domku Gilberta i wciągnij do wora pszczoły z ula na tyłach domu. Pozbywszy się namolnych owadów, podbierz z ula wosk i miód. Wróciwszy do tawerny, użyj wosku, by uzyskać odcisk klucza. Daj ten odcisk kowalowi. Po krótkiej namowie zgodzi się zrobić odlew klucza, ale trzeba mu dać w zamian psa, bo w swej kuźni czuje się niemożebnie samotny. Psa ma Jednooki Sam przed domem wiadomych (i wcale nie ciężkich) obyczajów (naprzeciwko warsztatu Eltona). Nie będzie to jednak takie proste, jak się wydaje. Sam jest czujny jak żuraw i trzeba mu znaleźć zamiennika dla jego pudla. Weź od kowala skórzaną rękawicę i za jej pomocą nabierz smoły z beczki w dokach. Wróć na farmę i mieczem Stukniętego Piotra ostrzyż owcę (Joj!). Weź wełnę, a potem podnieś worek mąki obok wiatraka. Posmaruj wór smołą, obłóż go wełną i masz sztucznego psa. Podmień go na pieska Sama i daj prawdziwka kowalowi. Uszczęśliwiony kowal zrobi Gilbertowi klucz, którym (AS1) możesz otworzyć skarbiec wikingów. Weź złoto i wikiński bilet wstępu. Ze złotem udaj się do Larry'ego - niestety, Larry wszystko spie... i zamiast kryształowej kuli dostaniesz tylko łom. Wróć do wróżki Zizi. Zizi oczywiście ma kryształową kulę - niestety, pod nieobecność wróżki domu strzeże upierdliwy dżin. Pogadaj z nim, ciągnąc tematy tak długo, aż otrzymasz odeń cosik zielonkawego i świecącego. Trzeba ci się udać w przyszłość, do tego konkretnego dnia, w którym kryształ przestaje działać i wróżka będzie bezsilna.

Idź do Eltona Wynalazcy i poproś go o możliwość skorzystania z jego machiny czasu. Elton nie bardzo ma na to ochotę, ale jeżeli Gilbert będzie go nękał dostatecznie długo, zgodzi się na demonstrację. Ponieważ przed panelem kontrolnym są jakieś ciężkie skrzynie, będzie musiał uruchomić automatkę (?), by je odsunęła - niestety, zaraz trzaśnie jej pas napędu. Taki też pas ma Saul w swojej maszynie do szycia butów. Niestety, Saulowi ten pas jest potrzebny. Trzeba ci jakoś odwieść stąd Saula. Można to zrobić, skłoniwszy podstępem Stukniętego Piotra do odpalenia z armaty - Saul jest członkiem oddziału ochotników i pogna na stanowisko bojowe.

Weź reklamowe chusteczki ze stolika, przy którym siedział wiking. Wróć do wieży Piotra i połóż chusteczkę z logo łodzi wikingów na celowniku działa. Piotr uwierzy, że na port walą wikingowie i gruchnie jak kościelny w Boże Ciało, a Saul pogna na swe bojowisko stanowe (czy stanowisko bojowe, sam już nie wiem). Niech Gilbert zejdzie i weźmie jego pas z maszyny do szycia. Teraz Elton może zademonstrować działanie machiny - coś się jednak pozajączkuje i Wynalazca przepadnie, zostawiając uszkodzoną machinę. Obok machiny leży złamana sprężyna. Trzeba ci naprawić machinę, więc weź sprężynę (elementarne, drogi Watsonie, elementarne).

Pogadaj z kowalem. Dowiesz się, że taką sprężynę może naprawić jedynie dyplomowany zegarmistrz. Gilbert oczywiście wie, że takich w Phungorii nie masz, bo i skąd. Uproszony przez Gilberta kowal podejmuje próbę - i rozwala sprężynę w drobny maczek. Teraz rzeczywiście potrzebny będzie zegarmistrz. Niestety, w Phungorii można go spotkać równie łatwo, jak kur...tyzanę wśród Amischów. Ale, ale... przecież Gilbert ma własny kugar z zegułką. Co prawda zegar nie chce się otworzyć, ale kowal ma bardzo precyzyjny klucz do jego otwarcia - solidny młot. Niestety... nie bardzo ma ochotę go oddać. Cholera! Żeby Kolumb musiał pokonać tyle trudności przed wyruszeniem do Indii, to po dziś dzień na Wielkich Preriach hulałyby bizony. Trzeba ci się jakoś pozbyć kowala. Zacznijmy od zdobycia specjalnej karty VIP kowala, na której jest numer jego telefonu. Jeżeli zadzwonisz do niego i poprosisz, by zajrzał do domu, pójdzie z kuźni i będziesz mógł wziąć młot. Kartę ma Lipton, mieszkający pod mostem. Pogadaj z nim - niestety, nie zechce dać ci karty. Ponieważ drań się opiera... może trzeba go będzie uśpić. W porcie obok tawerny tkwi jakiś tajemniczy jegomość. To tajniak, który da Gilbertowi usypiający proszek, jeżeli Gilbert obieca, że go nie wyda.

Wróć do Liptona i gadaj z nim tak długo, aż opowie ci o rewelacyjnej herbacie i dostaniesz odeń klucz od szafki. Daj Liptonowi herbatę. Potrzebny ci będzie też miód - do posłodzenia herbaty (ten już masz, zyskałeś go wyciskając wosk do klucza) i bardzo delikatny filtr do herbaty. Filtr ma Arver, hipochondryk ekolog, stojący obok więzienia. Gdybyś zdołał go jakoś uzdrowić, uzyskałbyś filtr. Uzdrowi go lekarstwo dr. Frauda. W zamian za lekarstwo Arver da ci filtr. Pogadaj z dr. Fraudem przez drzwi. Dowiesz się, że potrzebna mu niewielka pomoc przy spektaklu. Gilbert musi udowodnić widzom, że po wypiciu leku dr. Frauda robisz się naprawdę krzepki (przypomina mi się widziany przed wielu laty wideoklip Paula McCartneya i Michaela Jacksona: "Say, say"). Do tego zaś potrzebna mu będzie fałszywa sztanga.

Ufff... ja, gdybym był Gilbertem, bym się już wkurzył i zostawił Phungorię jej losowi.

Ale nie ma lekko. Przejdź przed dom Eltona i weź ze złomowiska aluminiową rurę. Potem przejdź pod most, gdzie rezyduje Lipton, i podnieś dwie pływające tam armatnie kule. Są zrobione z balsy, bo Piotr nie posługuje się prawdziwymi kulami. Połącz kule z aluminiowym prętem - a uzyskasz fałszywą sztangę. Wróć do dr. Frauda i pogadaj z szarlatanem. Spektakl może się zacząć. Po spektaklu Gilbert dostanie od doktora jego lek - jako dodatek otrzyma też małą butelkę (czegoś tam - to chyba żelatyna) i najmniejszy na świecie wyciskacz do owoców. Zamień lek dr. Frauda z Arverem na filtr, daj filtr Liptonowi, zapraw miód proszkiem od agenta i uśpij Liptona. Weź kartę VIP, skorzystaj z numeru, wróć do miasta i weź młot. Młotem rozwal zegar w domku Gilberta i weź zeń sprężynę. Użyj sprężyny do naprawienia machiny czasu. Przed udaniem się w przyszłość potrzeba ci jeszcze napoju uprzejmości, by jakoś skłonić Zyz do współpracy.

Pogadaj z Barrym mającym swój kramik na miejskim ryneczku. Zgodzi się na pokazanie ci, jak dobry jest jego napój, jeżeli podpiszesz z nim kontrakt. Potrzebna ci będzie kartka papieru. Udaj się do domu szeryfa (obok kuźni) i użyj łomu do otwarcia skrzyni. Zajrzyj do skrzyni i przejrzyj książkę. Weź leżący na podłodze papier. Idź do Barry'ego, który podpisze kontrakt. Po wypiciu leku stanie się tak uprzejmy, że podrze kontrakt i da ci próbkę leku za darmo. Skorzystaj z machiny czasu i udaj się do Zyz. Użyj napoju uprzejmości na butli perfum wróżki i dostaniesz od niej kryształową kulę oraz pierzasty odkurzacz (znaczy, miotełkę z piór). Teraz możesz wreszcie opuścić wyspę.

CLOSED
LARRY'S
CAVESHOP
CAFE

Gilbert Goodmate

Odzyskanie grzyba

Aby się wydostać z jaskiń, Gilbert musi wykopać tunel pod kratami. A do tego trzeba znaleźć łopatę. Skąd u licha ją wziąć?

Na wyspie jest trzech piratów. Z tymi okularami wyglądają niczym... okularnicy. Jak je zdejmą, niczego nie widzą. Teraz Gilbertowi trzeba podciąć łopatę i przekopać się pod kratami. Znajdzie w piasku skrzynię. Brać wszystko, co się da unieść (skrzynię też). Niestety, w jaskiniach jest ciemno jak w brzuchu bruneta po czarnej kawie i Gilbert dalej iść nie może. Jedynym sposobem jest użycie tego zielonkawego świecącego czegoś, co dostałeś od dżina u Zyz. Bez dodatkowego doładowania nie świeci toto dostatecznie jasno. Przejdź dalej plażą i umieść zielonkawe na białej skale, aż się doładuje. Teraz dopiero Gilbert może rozjaśnić jaskinię. Okazuje się, że na przeciwległym krańcu jaskini są drzwi z układanką. Jeżeli Gilbert zdoła ją ułożyć, zanim zielone przestanie świecić, drzwi się otworzą. Jeżeli nie, trzeba mu będzie ponownie toto zielone naładować.

W drugiej jaskini trzeba spuścić most na dół. Weź dwa stojące tam wiadra i bambusowy kij. Trzeba ci będzie rozwiązać tę zagadkę, odlewając cztery litry wody do pięciolitrowego wiadra. Niestety, w jednym z wiader jest dziura. Przejdź do piratów i weź cukier z półki. Postaw na tym samym miejscu butelkę żelatyny i poproś szefa, by zrobił jakieś żarcie. Po ciemku może on zrobić tylko kisiel, ale jeżeli zamiast cukru wsypie żelatynę, to wszystko się zgumi (?). Zaklej produktem wiadro i rozwiąż zagadkę. Po rozwiązaniu zagadki przedostań się przez rzekę.

W trzeciej jaskini szeryf szykuje magiczny eliksir, by ożywić martwego czarodzieja. Ostatnim składnikiem konkokcji jest grzyb, który ląduje w kotle. Musisz przerwać szeryfowi, bo inaczej zły czarodziej zostanie wskrzeszony i świat będzie miał bardzo, ale to bardzo pochyło. Chwyć księgę, której używa szeryf. Gilbert i szeryf zaczną się szarpać nad księgą. Aby uzyskać przewagę, połaskocz drania piórami (tym piórkowym odkurzaczem, jaki dostałeś od Madame Zyz). Szeryf zwieje przez inne wyjście z jaskini. Gilbert musi tymczasem wyjąć grzyb z zupy, zanim się rozgotuje. Wyjmij grzyb rękawicą i ruszaj za szeryfem. Kiedy Gilbert dotrze do łodzi, szeryf rozwali ją na kawałki. Trzeba ci skonstruować tratwę. Do tego będziesz musiał wytrzasnąć skądś rumpel, pedały i linę.

Za pomocą bambusa wyłap z wody pływające w niej ustrojstwa. Dostaniesz uszkodzony ster, i urządzenie pływakowe. Potem weź fartuch wiszący obok szefa. Każ Gilbertowi obejrzeć fartuch, w którego kieszeniach znajdziesz młotek i kilka gwoździ. Przy użyciu gwoździ i młotka napraw złamane pióro sterowe. Wróć do piratów i weź pedały z roweru na stosie złomu. Z urządzenia pływaka weź linę. Teraz użyj pedałów, liny i naprawionego steru - Elton i Gilbert mogą wrócić do miasta. Niestety... tratwa zatonie, a Gilbert zostanie schwytany przez wikingów, którzy zabierają go do swej wioski na północy.

Ucieczka z wioski wikingów

Gilbert musi się postarać, by nie sprzedano go na targu niewolników. Dowiaduje się, że od niewolnika wymaga się ładnych, lśniących zębów i mocnej budowy ciała. Podejdź do recepcji w informacji turystycznej i weź hełm. Z hełmu odpadnie róg. Podnieś róg i idź na plażę. Rogiem nabierz z wiadra trochę farby. Zaraz potem rozpocznie się targ. W pierwszej części rynku niewolnicy noszą slipki. Ponieważ nabywcy poszukują niewolników nieźle zbudowanych i o dobrych zębach, trzeba sprawić, by Gilbert wyglądał zupełnie inaczej. Użyj atramentu i szczoteczki do zębów. Podnieś leżące na desce zwierciadło. Rozbij je o deskę i podnieś ostry odłamek. Wyłam łomem pokrywę skrzyni ze skarbami. Potem rozwal następną i następną. Ostatnią po prostu otwórz. Znajdziesz ziemniak i notatkę. Przetnij ziemniak kawałkiem szkła, a potem użyj ziemniaczanej pieczęci na wiadrze z farbą. Teraz Gilbert może poplamić sobie ciało znakami, które sprawią, że handlarze nie uznają go za atrakcyjnego. Niestety, nie jest to jedyna rzecz, jaką Gilbert musi zmienić w swoim wyglądzie. Podłóż poduchę pod fartuch i załóż fartuch do góry nogami. Dołóż do tego szlafrok - Gilbert ozdobi sam siebie nielichym garbem. Teraz, skoro już wygląda niczym półtora nieszczęścia, nikt nie zechce go kupić. Nie jest jednak za dobrze - niechodliwy towar następnego dnia ma zostać zrzucony z nabrzeżnej skały, ku chwale bogów.

Jeżeli Gilbert zapyta wikinga malarza na plaży, jak się stąd wydostać, pacykarz go wyśmieje i powie, że jedynym sposobem jest przelot nad górami niczym ptak. Jeżeli nie da się inaczej... Na bezptasiu i du... skowronkiem.

Przede wszystkim będziesz potrzebował piór. Po drugie, trzeba ci będzie ramy, do której przymocujesz pióra, a po trzecie, kleju do mocowania piór. Pogadaj ze starym Indianinem i daj mu mydliny. W zamian da ci swój pióropusz. Dostaniesz też pudełko zapałek. Przejdź na miejsce walk kogutów i spróbuj dobrać jeszcze trochę piór. Przejdź do biura informacji turystycznej i weź ogniste chrupki. Idź w miejsce, gdzie trzymają koguty, i rzuć im chrupki. A potem pozbieraj pióra.

Przejdź nad sceną, gdzie stoi wielki wiking dręczyciel i pogadaj z nim. Dręczyciel powie Gilbertowi, że jeśli Gilbert wytrzyma okropne tortury (i się nie roześmieje), dostanie odeń jego pióro. Trzeba tylko włożyć Gilbertowi na stopy coś, co zniweluje łaskotanie.

Przejdź do informacji turystycznej i pogadaj z niezbyt męskim wikingiem. Dowiesz się, że jego nogi są ogromnie kosmate, on zaś bardzo chciałby się pozbyć kłaków na łydkach. Gilbertowi potrzebny jest jakiś lepki papier do usunięcia owłosienia z nóg, za co dostanie krem do twarzy. Przejdź na plażę i weź ogłoszenie z tablicy (jest naprawdę lepkie na odwrocie). Użyj go na damulkowatym wikingu. Cóż... została jeszcze jedna noga. Wewnątrz sali bankietowej, gdzie wikingowie świętują udaną sprzedaż niewolników, jest lep na muchy. Gdy Gilbert będzie chciał wejść, zostanie zapytany o bilet wstępu (znalazłeś go w skarbcu, którego strzegł kurdupel). Niestety, jest to bilet przedatowany. Odłamkiem szkła wytnij na certyfikacie udziału dwie jedynki. Użyj tego na bilecie i otrzymasz podrobiony bilet. Pokaż go bileterowi i wejdź. Niestety, kiedy Gilbert będzie próbował wziąć lep na muchy, wódz wikingów mu na to nie pozwoli. Gilbert musi znaleźć coś, co odciągnie muchy i zastąpi lep.

Przejdź na ryneczek, gdzie handlowano niewolnikami, i otwórz stojącą tam beczułkę. Jest pełna śmierdzących ryb. Weź wonnego łososia i wróć z nim do wodza. Teraz Gilbert może wziąć lep. Posłuż się lepem na drugiej nodze wikinga transwestyty i znikną kłaki z jego drugiej nogi. Gilbert dostanie krem do twarzy. Przejdź do dręczyciela i każ Gilbertowi posmarować sobie stopy kremem (tym do twarzy). Krem natychmiast sztywnieje - i Gilbert niczego nie poczuje. Nasz bohater dostanie od dręczyciela wielkie pióro. Gilbert ma już wszystkie potrzebne pióra, ale musi mieć jeszcze ramę, by je do niej przymocować. Przejdź w głąb sali bankietowej. Na jej końcu jest wielki pieczony (męski, szowinistyczny) wieprz. Niestety - gdy Gilbert spróbuje wziąć ramę, zarówno kucharz, jak i król wikingów każą mu spadać.

Trzeba się pozbyć wodza wikingów i kucharza. Wlej środek nasenny do kubka wodza wikingów - zaśnie, ale nie na długo. Szybko przebiegnij do wiadra marynaty i pchnij je, przewracając na podłogę. Kucharz rzuci się do wycierania, wtedy Gilbert weźmie rusztowanie.

Użyj pióropusza, odkurzacza z piór, gęsiego pióra, wielkiego pióra do tortur i piór koguciych. Wszystko razem przymocuj do ramy nitką do czyszczenia zębów (z zestawu toaletowego). Następnego ranka Gilbert i inni niewolnicy zostaną zaprowadzeni na górę. Gilbert pofrunie ku swemu przeznaczeniu, czyli do Phungorii. No... niezupełnie, bo, niczym Ikarowi, konstrukcja lotna zacznie mu nawalać po drodze i koniec końców wyląduje przymusowo nieopodal chatki szeryfa - gdzie, jak się okazuje, szeryf więzi porwaną księżniczkę. Trzeba jakoś wystraszyć niemilca. (Wiecie, że są kraje, w których szeryfom, jako poborcom podatków, lekarze odmawiają pomocy, a chowa się drani w niepoświęconej ziemi?) Wrzuć do komina wielką kolbę kukurydzy. Gdy zacznie się kanonada, szeryf wyfrunie, myśląc, że jest pod ogniem. I w zasadzie jest to już koniec gry - zostaje ci tylko obejrzeć animację.

El Coyote Loco

Lista pokemonów

Zaciąłeś się? Nie wiesz, jak skompletować Pokedex? Masz problemy z przejściem Pokemon Gold lub Silver? Czytaj niżej, znajdziesz tu listę pokemonów oraz trochę przydatnych porad.

Oto, specjalnie dla was, kompletna lista pokemonów z gier Gold i Silver. Obok numeru porządkowego znajdziecie nazwę pokemona, jego typ (czasem składający się z dwóch części) oraz miejsca, gdzie występuje (lub sposób, w jaki można go zdobyć). Dzięki tym informacjom uzupełnicie braki w swoich Pokedeksach.

Numer - numer porządkowy pokemona.
Nazwa - jego nazwa.
Typ 1 i Typ 2 - typ pokemona (Grass - Trawa; Poison - Trucizna; Fire - Ogień; Flying - Latający; Water - Woda; Bug - Robak; Normal - Normalny; Ground - Ziemia; Fighting - Walczący; Psychic - Psychiczny; Rock - Skała; Electric - Elektryczny; Steel - Stalowy; Ice - Lód; Dragon - Smok; Ghost - Duch).
Występowanie - miejsca, gdzie występuje dany pokemon, ewentualnie sposób, w jaki można go zdobyć. Myślnik oznacza pokemona występującego dość powszechnie.

Numer	Nazwa	Typ 1	Typ 2	Występowanie
#001	Bulbasaur	Grass	Poison	-
#002	Ivysaur	Grass	Poison	-
#003	Venusaur	Grass	Poison	-
#004	Charmander	Fire	-	-
#005	Charmeleon	Fire	-	-
#006	Charizard	Fire	Flying	-
#007	Squirtle	Water	-	-
#008	Wartortle	Water	-	-
#009	Blastoise	Water	-	-
#010	Caterpie	Bug	-	G: Drogi 2, 30, Ilex Forest, inne S: National Park
#011	Metapod	Bug	-	G: Drogi 2, 30, Ilex Forest, inne S: National Park
#012	Butterfree	Bug	Flying	G: Drogi 2, inne S: National Park
#013	Weedle	Bug	Poison	G: National Park S: Drogi 2, 30, Ilex Forest, inne
#014	Kakuna	Bug	Poison	G: National Park S: Drogi 2, 30, Ilex Forest, inne
#015	Beedrill	Bug	Poison	G: National Park S: Drogi 2, inne
#016	Pidgey	Normal	Flying	Drogi 1, 29, 30, inne
#017	Pidgeotto	Normal	Flying	Drogi 8, 15, 43, inne
#018	Pidgeot	Normal	Flying	Ewoluuje tylko z Pidgeotta
#019	Rattata	Normal	-	Drogi 1, 22, 29, 30, 31, 32, 33, Union Cave, Sprout Tower, inne
#020	Raticate	Normal	-	Burned Tower, Drogi 7, 27, Union Cave, inne
#021	Spearow	Flying	Flying	Drogi 22, 33, 42, inne
#022	Fearow	Normal	Flying	Drogi 16, 17, 18, inne
#023	Ekans	Poison	-	G: Goldenrod City Game Corner S: Drogi 3, 32, 33, inne
#024	Arbok	Poison	-	G: Ewoluuje tylko z Ekansa S: Drogi 3, 4, 27, inne
#025	Pikachu	Electric	-	Droga 2
#026	Raichu	Electric	-	Ewoluuje tylko z Pikachu
#027	Sandshrew	Ground	-	G: Union Cave, Mt. Moon S: Goldenrod City Game Corner
#028	Sandslash	Ground	-	G: Drogi 26, 27, Mt. Moon S: Ewoluuje tylko z Sandshrewa
#029	Nidoran F.	Poison	-	Drogi 35, 36
#030	Nidorina	Poison	-	Drogi 13, 14, 15
#031	Nidoqueen	Poison	Ground	Ewoluuje tylko z Nidorina
#032	Nidoran M.	Poison	-	Drogi 35, 36
#033	Nidorino	Poison	-	Drogi 13, 14, 15
#034	Nidoking	Poison	Ground	Ewoluuje z Nidorina
#035	Clefairy	Normal	-	Mt. Moon
#036	Clefable	Normal	-	Ewoluuje z Clefairy
#037	Vulpix	Fire	-	G: - S: Drogi 7, 8, 36, 37, inne
#038	Ninetales	Fire	-	Ewoluuje z Vulpixa
#039	Jigglypuff	Normal	-	Drogi 3, 4
#040	Wigglytuff	Normal	-	Ewoluuje z Jigglypuffa
#041	Zubat	Poison	Flying	Drogi 32, 33, Union Cave, Slowpoke Well, Ilex Forest, inne
#042	Golbat	Poison	Flying	Slowpoke Well, Victory Road, inne
#043	Oddish	Grass	Poison	Drogi 5, 6, Ilex Forest, inne
#044	Gloom	Grass	Poison	Droga 5
#045	Vileplume	Grass	Poison	Ewoluuje z Glooma
#046	Paras	Bug	Grass	Ilex Forest, National Park
#047	Parasect	Bug	Grass	Ewoluuje z Parasa
#048	Venonat	Bug	Poison	Drogi 24, 25, 32, National Park, inne
#049	Venomoth	Bug	Poison	Drogi 24, 25, National Park, inne
#050	Diglett	Ground	-	Diglett's Cave
#051	Dugtrio	Ground	-	Diglett's Cave
#052	Meowth	Normal	-	G: - S: Drogi 5, 8, 39, inne
#053	Persian	Normal	-	G: - S: Droga 7
#054	Psyduck	Water	-	Drogi 6, 35, Ilex Forest
#055	Golduck	Water	-	Drogi 6, 35, Ilex Forest, inne
#056	Mankey	Fighting	-	G: Drogi 9, 42 S: -
#057	Primeape	Fighting	-	G: Droga 9 S: -
#058	Growlithe	Fire	-	G: Drogi 7, 36, 37, inne S: -
#059	Arcanine	Fire	-	Ewoluuje z Growlithe'a
#060	Poliwag	Water	-	Drogi 22, 30, Ecruteak City, inne
#061	Poliwhirl	Water	-	Droga 30, Violet City, Mt. Silver, inne
#062	Poliwrath	Water	Fighting	Ewoluuje z Poliwhirla
#063	Abra	Psychic	-	Drogi 5, 24, 34, Goldenrod City, inne
#064	Kadabra	Psychic	-	Droga 8
#065	Alakazam	Psychic	-	Ewoluuje z Kadabry
#066	Machop	Fighting	-	Mt.Mortar, Rock Tunnel, Goldenrod City
#067	Machoke	Fighting	-	Mt.Mortar, Rock Tunnel
#068	Machamp	Fighting	-	Ewoluuje z Machoke'a
#069	Bellsprout	Grass	Poison	Drogi 5, 24, 31, 32, inne
#070	Weepinbell	Grass	Poison	Drogi 24, 25, 44, inne
#071	Victreebel	Grass	Poison	Ewoluuje z Weepinbella
#072	Tentacool	Water	Poison	Drogi 12, 34, New Bark Town, inne
#073	Tentacruel	Water	Poison	Drogi 12, 34, New Bark Town, inne
#074	Geodude	Rock	Ground	Droga 46, Dark Cave, Mt. Mortar, inne
#075	Graveler	Rock	Ground	Droga 45, Dark Cave, Mt Silver, inne
#076	Golem	Rock	Ground	Ewoluuje z Gravelera
#077	Ponyta	Fire	-	Drogi 26, 28, Mt. Silver, inne
#078	Rapidash	Fire	-	Droga 28, Mt. Silver, Pewter City
#079	Slowpoke	Water	Psychic	Slowpoke Well, inne
#080	Slowbro	Water	Psychic	Slowpoke Well
#081	Magnemite	Electric	Steel	Drogi 6, 11, 38, inne
#082	Magneton	Electric	Steel	Ewoluuje z Magnemite'a
#083	Farfetch'd	Normal	Flying	Drogi 38, 39
#084	Doduo	Normal	Flying	Drogi 22, 26, 27, inne
#085	Dodrio	Normal	Flying	Drogi 26, 28, Mt. Silver, inne
#086	Seel	Water	-	Jaskinie Whirl Island
#087	Dewgong	Water	Ice	Ewoluuje z Seel
#088	Grimer	Poison	-	Drogi 16, 17, 18, inne
#089	Muk	Poison	-	Drogi 16, 17, 18, inne
#090	Shellder	Water	-	Drogi 20, 26, Vermilion City (fish)
#091	Cloyster	Water	Ice	Ewoluuje z Shelldera
#092	Gastly	Ghost	Poison	Tin Tower, Sprout Tower
#093	Haunter	Ghost	Poison	Droga 8
#094	Gengar	Ghost	Poison	Ewoluuje z Hauntera
#095	Onix	Rock	Ground	Violet City, Union Cave, Victory Road
#096	Drowzee	Psychic	-	Drogi 11, 34, 35
#097	Hypno	Psychic	-	Droga 11

#098	Krabby	Water	-	Droga 19, Whirl Island Cave, Cherrygrove City, inne
#099	Kingler	Water	-	Drogi 19, 40, Cherrygrove City, inne
#100	Voltorb	Electric	-	Droga 10, Olivine City, Mahogany Town (Rocket Hideout)
#101	Electrode	Electric	-	Mahogany Town (Rocket Hideout)
#102	Exeggcute	Grass	Psychic	Lokacje leśne, drzewa (use Headbutt)
#103	Exeggutor	Grass	Psychic	Ewoluuje z Exeggcute'a
#104	Cubone	Ground	-	Rock Tunnel
#105	Marowak	Ground	-	Rock Tunnel
#106	Hitmonlee	Fighting	-	Ewoluuje z Tyrogue'a (SPC)
#107	Hitmonchan	Fighting	-	Ewoluuje z Tyrogue'a (SPC)
#108	Lickitung	Normal	-	Droga 44
#109	Koffing	Poison	-	Burned Tower
#110	Weezing	Poison	-	Ewoluuje z Koffinga
#111	Rhyhorn	Ground	Rock	Victory Road
#112	Rhydon		Ground	Rock Blackthorn City
#113	Chansey	Normal	-	Drogi 13, 14, 15
#114	Tangela	Grass	-	Drogi 21, 44, Mt. Silver, inne
#115	Kangaskhan	Normal	-	Rock Tunnel
#116	Horsea	Water	-	Jaskinie Whirl Island
#117	Seadra	Water	-	Jaskinie Whirl Island
#118	Goldeen	Water	-	Drogi 4, 25, Mt. Mortar, inne
#119	Seaking	Water	-	Drogi 4, 25, Mt. Mortar, inne
#120	Staryu	Water	-	Drogi 19, 34, Olivine City, inne
#121	Starmie	Water	Psychic	Ewoluuje z Staryu
#122	Mr. Mime	Psychic	-	Droga 21
#123	Scyther	Bug	Flying	National Park
#124	Jynx	Ice		Psychic Ice Path
#125	Electabuzz	Electric	-	Droga 10
#126	Magmar	Fire	-	Burned Tower
#127	Pinsir	Bug	-	National Park
#128	Tauros	Normal	-	Drogi 38, 39
#129	Magikarp	Water	-	Droga 43, Lake of Rage, Blackthorn City, inne
#130	Gyarados	Water	Flying	Lake of Rage, Fuchsia City
#131	Lapras	Water	Ice	Union Cave (tylko w piątki)
#132	Ditto	Normal	-	Drogi 34, 35
#133	Eevee	Normal	-	Goldenrod City, Celadon City
#134	Vaporeon	Water	-	Ewoluuje z Eevee
#135	Jolteon	Electric	-	Ewoluuje z Eevee
#136	Flareon	Fire	-	Ewoluuje z Eevee
#137	Porygon	Normal	-	Goldenrod City Game Corner
#138	Omanyte	Rock	Water	-
#139	Omastar	Rock	Water	-
#140	Kabuto	Rock	Water	-
#141	Kabutops	Rock	Water	-
#142	Aerodactyl	Rock	Flying	Droga 14
#143	Snorlax	Normal	-	Vermilion City
#144	Articuno	Ice	Flying	-
#145	Zapdos	Electric	Flying	-
#146	Moltres	Fire	Flying	-
#147	Dratini	Dragon	-	Droga 45, Goldenrod City, Dragon's Den
#148	Dragonair	Dragon	-	Droga 45, Dragon's Den
#149	Dragonite	Dragon	Flying	Ewoluuje z Dragonaira
#150	Mewtwo	Psychic	-	-
#151	Mew	Psychic	-	- (nagroda w konkursie Nintendo)
#152	Chikorita	Grass	-	New Bark Town (początkowy pokemon)
#153	Bayleef	Grass	-	Ewoluuje z Chikority
#154	Meganium	Grass	-	Ewoluuje z Bayleefa
#155	Cyndaquil	Fire	-	New Bark Town (początkowy pokemon)
#156	Quilava	Fire	-	Ewoluuje z Cyndaquila
#157	Typhlosion	Fire	-	Ewoluuje z Quilavy
#158	Tododile	Water	-	New Bark Town (początkowy pokemon)
#159	Croconaw	Water	-	Ewoluuje z Tododile'a
#160	Feraligtr	Water	-	Ewoluuje z Croconawa
#161	Sentret	Normal	-	Drogi 1, 29
#162	Furret	Normal	-	Droga 1
#163	Hoothoot	Normal	Flying	Drogi 1, 29, 30, 31, 35, 36, 37, National Park, inne
#164	Noctowl	Normal	Flying	Drogi 2, 14, 43, inne
#165	Ledyba	Bug	Flying	G: - S: Drogi 2, 30, 37, inne
#166	Ledian	Bug	Flying	G: - S: Drogi 2
#167	Spinarak	Bug	Poison	G: Drogi 2, 30, 37, inne S: -
#168	Ariados	Bug	Poison	G: Droga 2 S: -
#169	Crobat	Poison	Flying	Ewoluuje z Golbata (FRN)
#170	Chinchou	Water	Electric	Fish: Drogi 20, 41, New Bark Town, inne
#171	Lanturn	Water	Electric	Fish: Drogi 20, 41, New Bark Town, inne
#172	Pichu	Electric	-	Hodowany w Daycare Center
#173	Cleffa	Normal	-	Hodowany w Daycare Center
#174	Igglybuff	Normal	-	Hodowany w Daycare Center
#175	Togepi	Normal	-	Violet City (otrzymasz od pomocnika profesora)
#176	Togetic	Normal	Flying	Ewoluuje z Togepi (FRN)
#177	Natu	Psychic	Flying	Ruiny Alph
#178	Xatu	Psychic	Flying	Ewoluuje z Natu
#179	Mareep	Electric	-	Drogi 32, 42, 43, inne
#180	Flaafy	Electric	-	Drogi 42, 43, inne
#181	Ampharos	Electric	-	Ewoluuje z Flaafy'ego
#182	Bellossom	Grass	-	Ewoluuje z Glooma (STN)
#183	Marill	Water	-	Mt. Mortar
#184	Azumarill	Water	-	Ewoluuje z Marilla
#185	Sudowoodo	Rock	-	Droga 36
#186	Politoed	Water	-	Ewoluuje z Poliwhirla (STN)
#187	Hoppip	Grass	Flying	Drogi 13, 32, 33, inne
#188	Skiploom	Grass	Flying	Droga 14
#189	Jumpluff	Grass	Flying	Ewoluuje z Skiplooma
#190	Aipom	Normal	-	Lokacje górskie, drzewa
#191	Sunkern	Grass	-	Droga 24, National Park
#192	Sunflora	Grass	-	Ewoluuje z Sunkerna (STN)
#193	Yanma	Bug	Flying	Droga 35
#194	Wooper	Water	Ground	Droga 32, Ruins of Alph, Union Cave
#195	Quagsire	Water	Ground	Droga 10, 27, 32, inne
#196	Espeon	Psychic	-	Ewoluuje z Eevee (SPC)
#197	Umbreon	Psychic	-	Ewoluuje z Eevee (SPC)
#198	Murkrow	Dark	Flying	Drogi 7, 16
#199	Slowking	Water	Psychic	Ewoluuje z Slowpoke'a (STN)
#200	Misdreavus	Ghost	-	Jaskinie na Mt. Silver
#201	Unown	Psychic	-	Ruins of Alph
#202	Wobbuffet	Psychic	-	Dark Cave
#203	Girafarig	Normal	Psychic	Droga 43
#204	Pineco	Bug	-	Lokacje leśne, drzewa (use Headbutt)
#205	Forretress	Bug	Steel	Ewoluuje z Pineca
#206	Dunsparce	Normal	-	Dark Cave
#207	Gligar	Ground	Flying	G: Droga 45 S: -
#208	Steelix	Ground	Steel	Ewoluuje z Onixa (ITR)
#209	Snubull	Normal	-	Droga 38
#210	Granbull	Normal	-	Ewoluuje z Snubbulla
#211	Qwilfish	Water	Poison	Fish: Drogi 12, 13, 32
#212	Scizor	Bug	Steel	Ewoluuje z Scythera (ITR)
#213	Shuckle	Bug	Rock	Cianwood City
#214	Heracross	Bug	Fighting	Lokacje górskie, drzewa
#215	Sneasel	Dark	Ice	Droga 28, Mt. Silver
#216	Teddiursa	Normal	-	G: - S: Droga 45
#217	Ursaring	Normal	-	G: - S: Droga 28, Victory Road, Jaskinie na Mt. Silver, inne
#218	Slugma	Fire	-	Drogi 16, 17, 18
#219	Magcargo	Fire	Rock	Ewoluuje z Slugmy
#220	Swinub	Ice	Ground	Ice Path
#221	Piloswine	Ice	Ground	Ewoluuje z Swinuba
#222	Corsola	Water	Rock	Fish: Drogi 18, 34, Olivine City, inne
#223	Remoraid	Water	-	Fish: Droga 44
#224	Octillery	Water	-	Ewoluuje z Remoraida
#225	Delibird	Ice	Flying	G: - S: Ice Path
#226	Mantine	Water	Flying	G: Droga 41 S: -
#227	Skarmory	Steel	Flying	G: - S: Droga 45
#228	Houndour	Dark	Fire	Droga 7
#229	Houndoom	Dark	Fire	Ewoluuje z Houndoura
#230	Kingdra	Water	Dragon	Ewoluuje z Seadry (ITR)
#231	Phanpy	Ground	-	G: Droga 45 S: -
#232	Donphan	Ground	-	G: Droga 28, Victory Road, jaskinie na Mt. Silver, inne S: -
#233	Porygon2	Normal	-	Ewoluuje z Porygona (ITR)
#234	Stantler	Normal	-	Drogi 36, 37
#235	Smeargle	Normal	-	Ruiny Alph
#236	Tyrogue	Fighting	-	Mt. Mortar
#237	Hitmontop	Fighting	-	Ewoluuje z Tyrogue (SPC)
#238	Smoochum	Ice	Psychic	Hodowany w Daycare Center
#239	Elekid	Electric	-	Hodowany w Daycare Center
#240	Magby	Fire	-	Hodowany w Daycare Center
#241	Miltank	Normal	-	Drogi 38, 39
#242	Blissey	Normal	-	Ewoluuje z Chanseya (FRN)
#243	Raikou	Electric	-	Wszędzie w Johto (po wizycie w Burned Tower)
#244	Entei	Fighting	-	Wszędzie w Johto (po wizycie w Burned Tower)
#245	Suicune	Water	-	Wszędzie w Johto (po wizycie w Burned Tower)
#246	Larvitar	Rock	Ground	Jaskinie na Mt. Silver
#247	Pupitar	Rock	Ground	Ewoluuje z Larvitara
#248	Tyranitar	Rock	Dark	Ewoluuje z Pupitara
#249	Lugia	Psychic	Flying	Jaskinie na Whirl Island
#250	Ho-oh	Fire	Flying	Tin Tower
#251	Celebi	Psychic	Grass	- (nagroda w konkursie Nintendo)

producent: Crotegun
platforma: PC

Serious Sam

Niektóre z tajników gry

Po kilkuset godzinach (w sumie grało wielu członków redakcji) zaciekłej walki odkryliśmy kilkadziesiąt tajników gry. Nie rościmy sobie pretensji do odkrycia wszystkich - nie jesteśmy aż tak zarozumiali - ale postanowiliśmy podzielić się z czytelnikami i graczami listą tych tajników, które nam się udało znaleźć.

Jest to zatem lista tylko wybranych tajników - i nie będziemy tracić czasu na wyliczanie wszystkich nieprzyjaciół, którzy zechcą ci się dobrać do rewersu, wszystkich rodzajów broni, za pomocą której możesz im robić kuku, i tak dalej, i tym podobnie - od tego jest instrukcja do gry. W naszym poradniku znajdziesz listę tajników gry i porady, jak się do nich dobrać. Zakładamy, że PT Czytelnicy i Gracze mieli już przyjemność zaznajomienia się z grą i dlatego opisywane przez nas rejony nie będą dla nich niespodzianką.

Świątynia królowej Hatczepsut

Jest tu siedem (7) tajników.

1. Od pozycji startowej skieruj się rampą w górę, a potem przejdź do prawego zewnętrznego górnego rejonu świątyni. W głębi zobaczysz część ściany, która różni się od reszty muru. Dotknij jej, a opuści się, odsłaniając obrzyna dubeltówkę.
2. Z pozycji wyjściowej odwróć się i spuść się po rampie w dół. Na dole skręć w prawo i otwórz drzwi. Otrzymasz wiadomość o tym, że uruchomiono wentylatory, i zobaczysz grupę wielkogłowych.
3. Zacznij jak wyżej, ale skieruj się ku drugiej stronie rampy, gdzie trzeba ci będzie rozwalić drzwi z rakietnicy. Wewnątrz siedzą programiści Croteam.
4. Jeżeli od drzwi do tajnika nr 3 odwrócisz się i spojrzysz na pustynię, a potem pobiegniesz w głąb pustyni ku lewej, natkniesz się na drzewo. Podbiegnij do tego drzewa - jest tam pożyteczna znajdźka zdrowotna.
5. Z pozycji startowej pobiegnij ku kolumnom na prawo. Znajdziesz drugą 45-tkę.
6. Od pozycji startowej podbiegnij po rampie, potem na jej szczycie skręć w lewo. Spróbuj przeskoczyć na dach budynku na lewo od rampy. Możesz to zrobić, rozpędzając się wzdłuż krawędzi. Jest tam kilka sztuk amunicji do rakietnicy.
7. Jak wyżej, ale na szczycie skieruj się w prawo zamiast w lewo. Znajdziesz ukrytą rakietnicę.

1100
1797600
2
87
51

Piaskowy Kanion

Jest tu sześć (6) rzeczy do znalezienia.

1. Na początku etapu wal prosto przed siebie, aż trafisz na zbocze góry. Możesz się tu wcisnąć pomiędzy zbocze i budynek, który będzie dalszą częścią etapu. Pchnij ścianę budynku, co odsłoni tajne pomieszczenie.
2. Dotarłszy do zbocza, spróbuj skierować się w lewo (obok budynku, do którego wejdziesz później). Aby sztuczka się udała, podbiegnij pod kątem po zboczu i skocz. Rozejrzyj się za drzewem na szczycie skał. Obok drzewa znajdziesz wąską ścieżkę, która jest twoim celem. Niełatwo trafić tak, by się nie ześlizgnąć po zboczu, ale jeżeli ci się uda znaleźć tę sekretną ścieżkę, możesz nią zejść w dół i znaleźć kilka przydatnych przedmiotów.
3. Na prawo od wejścia do pomieszczenia z bagiennymi skoczkami (żabami) jest ściana, którą możesz pchnąć, co odsłoni skrytkę z rozpylaczem (tommygun) i amunicją.
4. W następnym pomieszczeniu, tuż na lewo od wejścia, jest batut (odskocznia), dzięki której będziesz mógł dotrzeć do pancerza nad drzwiami.
5. Na wprost odskoczni jest nieduży pokoik z boku z niewielką rampą. W zagłębieniu pod rampą jest tajna butelka zdrówka.
6. Na samym końcu poziomu, przed wejściem do budynku postaraj się dostać na jego szczyt. Tuż na lewo od wejścia możesz podbiec po zboczu i skoczyć. Może trzeba ci będzie kilku prób. Na szczycie znajdziesz obrzyna (shotgun) i uzdrawiacz (+1).

Grób Ramzesa

Jest tu siedem tajników (7).

1. Po wymordowaniu samobójów trafisz do pomieszczenia, gdzie masz możliwość pójścia w lewo, prawo lub przed siebie schodami pod górę. Skieruj się w prawo i podejdź schodami w prawym kącie pomieszczenia. W końcu trafisz na krawędź platformy, skąd przeskocz na drugą stronę, by znaleźć tajnik.
2. Tuż przed pomieszczeniem, gdzie ściana spada ku lewej i atakują cię potwory, gdy ruszasz schodami w górę, spróbuj skierować się na prawo od wejścia i przeskocz na prostokątny uchwyt podtrzymujący ogień. Z jego szczytu możesz skoczyć na pobliską krawędź. Jeśli pójdziesz w lewo, znajdziesz skrót, o czym zostaniesz poinformowany stwierdzeniem: "secret passage found".
3. Jeśli z półki (nr 2) skręcisz ku prawej i pójdziesz dalej, znajdziesz tajny wzmacniacz.
4. Po zabiciu pierwszego młodocianego pajęczaka zobaczysz przed sobą schody wiodące na lewo i na prawo. Skieruj się ku lewym (następny pajęczak będzie przed tobą z prawej), a potem przejdź po schodach z lewej. Zobaczysz stąd rakietnicę (rocket launcher). Jeżeli spojrzysz uważniej, zobaczysz niewielkie rozświetlone miejsce nieco poniżej platformy (pomiędzy platformą i ścianą). Zeskocz tam z platformy - zostaniesz przeniesiony (teleportacja) do rakietnicy. Podnieś rakietnicę.
5. Po wejściu do następnego pomieszczenia wespnij się po schodach aż na szczyt. Kiedy dotrzesz do drzwi wiodących dalej, zamiast przejść przez drzwi na prawo, skieruj się w lewo. Gdy "kładka się skończy", zobaczysz nieco niżej dwie inne kładki - skieruj się na prawą i na końcu znajdziesz serduszko.
6. Przed wejściem do pomieszczenia, gdzie jest obrzyn (i nielicha porcja wrogów, których trzeba ci eksterminować) - wejścia do tej komnaty strzegą dwa posągi - odwróć się i spójrz w kierunku, z którego nadszedłeś. Ruszaj prosto przed siebie i przyj aż do ściany, przy której skręć w lewo. Zobaczysz wąskie przejście. Przebiegnij przez nie, by znaleźć skrót: "secret passage found".
7. W sekretnym przejściu idź dalej, aż znajdziesz tarczę (shield).

Dolina Królów

Są tu cztery (4) tajniki.

1. W pomieszczeniu, w którym z płonącego teleportu wyłaniają się żabulce, przejdź przez drzwi znajdujące się przed tobą i po lewej. Zabij znajdującego się za drzwiami Kleera, podejdź po rampie i na "scenie" skręć w prawo. Zajrzyj za róg po prawej, przejdź na odskocznię i weź pancerz.

2. Rozwal wszystkie posągi na tym etapie.
3. Gdy uporasz się z ostatnim posągiem, uruchomi się sekretne wahadło. Będzie się ono bujało na końcu etapu, gdzie jest linowy most. Skorzystaj z wahadła, by się przedostać na drugą stronę rzeki. Skok na wahadło może być trudny; po rozwaleniu ostatniego posągu trzeba ci się pospieszyć, bo wahadło zwalnia, i jeżeli nie załapiesz się od razu, możesz nie dosięgnąć przeciwległego brzegu.
4. Znalazłszy się na drugim brzegu, przejdź przez wyjście jaskini. Przeniesie cię to do Moon Mountain.

Moon Mountain

Jest tu siedem (7) tajników.

1. Na początku etapu, na czwartym trawniku podbiegnij do krawędzi, gdzie jest pudełko amunicji. Nieco poniżej platformy zobaczysz bardzo dobrą zbroję (+ 200) unoszącą się nieco poniżej platformy w powietrzu. Jeśli znajdziesz odpowiedni punkt (po prostu podreptaj trochę dookoła), zwolnisz spust katapulty, która zestrzeli zbroję na platformę przed tobą.
2. Z 5 platformy musisz przeskoczyć przez wodospad. Niełatwa to sprawa. Spróbuj się przymierzyć do skrajnej prawej krawędzi za wodospadem. Jeżeli skok ci się uda, usłyszysz o znalezieniu skrótu. Jeżeli przejdziesz przez etap zwykłą drogą i dostaniesz się za wodospad w normalny sposób, sekret zostanie nieujawniony.
3. A będzie nim znajdźka zdrowia (+50), na którą się natkniesz, jeżeli przebiegniesz wzdłuż krawędzi przy wodospadzie i ostrożnie wejdziesz pomiędzy krawędź i skały.
4. Gdy przebiegniesz obok szczytu kolistego wodospadu, przed skokiem w kwadratową dziurę w dole przejdź za jamę i naprzyj na ścianę. Opadnie w dół, odsłaniając jaskinię.
5. Po skoku w wodę znajdziesz ukryty wzmacniacz wetknięty pomiędzy wystające z wody skałki. Jeżeli podejdziesz do przejścia, a potem odwrócisz się do niego plecami i ku wodzie, to po ruszeniu przed siebie i ku prawej znajdziesz serce.
6. Za wodą wkroczysz do pomieszczenia, gdzie znów zobaczysz okrągły wodospad. Odwróć się na pięcie i strzel rakietę na prawo od wejścia, przez które wlazłeś. Dowiesz się, że "uruchomiłeś tajne kulisy".
7. Gdy uruchomisz "kulisy" (backstage), skorzystaj z przejścia, przez które wlazłeś, a znajdziesz sekretny teleporter.

Oaza

Znaleźlismy tu pięć (5) tajników.

1. Zaraz na początku odwróć się na pięcie i przeskocz za wodospad, by znaleźć ukrytą za nim komnatę.
2. Kiedy wejdziesz do budynku, zobaczysz po drugiej stronie pomieszczenia spory posąg. Przed nim będzie uzdrawiacz (=10) i po (=1) w każdym rogu tej samej ściany. Weź wszystkie trzy. Teraz pobiegaj po pomieszczeniu - kiedy staniesz na właściwym miejscu, posąg się rozpadnie.
3. Skieruj się do przejścia na lewo od posągu i weź zbroję (+1). Będziesz potrzebował zbroi i obu zdrówek (+1) z boków posągu, by uruchomić tajną odskocznię.
4. Po uruchomieniu tajnej odskoczni dowiesz się, że otwierają się tajne drzwi. Wskocz na postument, gdzie stał posąg, i zobaczysz zieloną, lśniącą odskocznię. Stań na niej - fruniesz do miniguna.
5. W komnacie żabulców rozwal ścianę po lewej, a odslonisz sekretne pomieszczenie. Wejdź, zabierz zdrówko (nie tykając amunicji) i wyjdź. Z sekretnego pomieszczenia wyskoczy chmara nieprzyjaciół, a tylna ściana tajnej komnaty zepchnie wszystko do sali głównej.

Wydmy

W sumie odkryliśmy pięć (5) tajników i jeden niezły ubaw.

Po pierwsze, jest sposób na dostanie się do miasta bez urządzania rzezi na wydmach (i to jest ten ubaw). Jeśli przejdziesz do miejskiego muru i ruszysz w prawo, trafisz na wąską półkę wzdłuż ściany (zdrówko, +1). Możesz wskoczyć na tę półkę, a z niej przerzucić się do miasta, nie przejmując się otwieraniem bramy.

1. Za pierwszą wydmą (skąd wreszcie możesz zobaczyć miasto) skieruj się w prawo wzdłuż podnóża wydm, a znajdziesz skrzynkę zdrowia (+50). Podejdź do niej - ukaże ci się kilka przedmiotów (i parę nachalnych stworów).
2. Idąc dalej w prawo, zobaczysz przed sobą drzewa oazy. Wal tam jak najszybciej (bo porazi cię "upał"). Znajdziesz w niej serce i zbroję (+200).
3. Jak w przypadku tajnika nr 1, tyle że skieruj się w lewo. Zobaczysz zieloną butlę uzdrawiacza. Podejdź bliżej... i znów ukaże ci się kilka przedmiotów i trochę potworów, które oczywiście musisz wytępić.

56500
56500
5
100
9

4. Jeżeli skierujesz się w lewo wzdłuż ściany otaczającej miasto, trafisz na samotne drzewo. Rozwal je i zobacz, co się stanie - ale bądź gotów na zajadłą walkę.
5. Znalazłszy się wewnątrz miasta, skieruj się do rogu w głębi po lewej i podskocz na znajdującą się tam platformę. Zaraz potem z niej zeskocz - platforma eksploduje, ujawniając ukrytą amunicję.
6. Wewnątrz miasta skieruj się w głąb i w prawo, naprzeciwko sekretu nr 5. Zrób jak poprzednio - znajdziesz piękne serce.

Przedmieścia (Suburbs)

Znaleźlismy tu - jak dotąd - siedem (7) sekretów.

1. W pierwszym rejonie przejdź wzdłuż lewej ściany budynku i mniej więcej w połowie drogi pomiędzy punktem wyjścia i drzwiami do następnego rejonu znajdziesz alejkę (niełatwo na nią trafić) z kilkoma użytecznymi przedmiotami.
2. W pierwszym rejonie podejdź do przedniego lewego rogu i rozwal drzewo, tak byś mógł wleźć pomiędzy dwa budynki. W głębi jest kilka przedmiotów.
3. W drugim rejonie jest sekretna alejka umiejscowiona praktycznie tak samo jak pierwsza: w szeregu budynków po lewej, mniej więcej w połowie drogi. Jest tam zbroja (+100).
4. W drugim rejonie przejdź do frontowego prawego rogu i podnieś leżące tam przedmioty, co uruchomi tajne drzwi - ściana frunie w górę i wyskoczy kilka mechów.
5. W drugim rejonie przejdź do odległych drzwi przed tobą (tych, co się nie otwierają). Obejdź je w prawo i idąc wedle ściany, znajdź zbroję (+1), co zwolni kolejny sekret.
6. Jak poprzednio, tyle że obejdź drzwi z lewej. Jest tu zielona butla zdrowia. Nędzny bo nędzny, ale sekret.
7. Przed skokiem do kanału stań przy jamie położonej najbliżej tych drzwi, które się nie otwierają. Skocz do jamy, opadając wzdłuż ściany najbliższej wejściu do tego rejonu. Wylądujesz na niewielkiej półeczce, skąd możesz wejść do komnatki ze zdrówkiem i zbroją. Dowiesz się, że znalazłeś tajnik (jakbyś już tego nie wiedział).

Kanały

Na razie znaleźliśmy tu pięć (5) tajników.

1. Z pozycji startowej daj nura do wody aż na dno i przemieść się ku przodowi. Jest tu podwodny korytarz z sercem.
2. Przedostawszy się przez korytarz (1), znajdziesz - nieco z prawej - zbroję (+50).
3. Znalazłszy (2) i wróciwszy na powierzchnię, zobaczysz nad wodą kładkę. Wskocz na belki i przejdź po nich, by znaleźć kolejny pancerz (+50).
4. Pod wodą jest dźwignia, którą musisz ruszyć, by otworzyć drzwi pomieszczenia z żabulcami. Wejdź i przejdź schodami w dół. Na dole skręć w lewo i podejdź krótkim korytarzem, który pozornie wygląda na ślepy zaułek. Na jego końcu jest podwodne sekretne przejście wiodące do kilku cennych usprawnień (powerups).
5. Kiedy dotrzesz do rejonu zaznaczonego jako "Long Dive", opadnie ściana. Przedostań się za nią, zanim się podniesie, i weź pancerz (+200).

Metropolia

Kiepska sprawa - na razie znaleziono tu jeden (1) sekret.

Przejdź do miejsca, gdzie jest jama z kołami na dnie i byki, które atakują (i wpadają do jamy). Po drugiej stro-

nie jest działko łańcuchowe (chaingun). Wróć do drzwi, przez które tu wszedłeś. Odpal rakiety ku ścianie na lewo od drzwi, by odsłonić sekretny magazyn amunicji.

Aleja Sfinksów

Podobnie jak poprzednio - tylko jeden (1) tajnik.

Na pustyni po lewej jest mała oaza. Przebiegnij główną trasą, aż dotrzesz do drugiej pary wież, gdzie skręć w lewo i ruszaj w piaski. Jest tam oaza z kilkoma pociskami do rakietnicy.

500
211200
1
100
21

Karnak

A tu znaleźliśmy aż siedem (7) schowków.

1. W pierwszej komnacie, do której wejdziesz po rozpoczęciu etapu, wduś przełączniki na pierwszej kolumnie w głębi po lewej i pierwszej w głębi po prawej. Spowoduje to opuszczenie platformy na lewo od drzwi, przez które wlazłeś. Podjedź platformą ku tajnej skrytce.
2. Zatrzymaj się w okolicy sadzawki w kształcie krzyża, z monumentem pośrodku. Pierwszy z tajników jest na dnie sadzawki prosto przed tobą. Daj nura i przepłyń nad dnem. Jest tu kilka kul armatnich na szczycie, w miejscu, które musisz pchnąć, by odsłonić sekretne pomieszczenie.
3. W tej samej sadzawce podpłyń do prawej części "krzyża" i pchnij ścianę, by odsłonić tajnik (zbroja +200 i dokument dotyczący zespołu Croteam).
4. Po przepłynięciu przez podwodną rurę z sadzawki wypłyniesz wewnątrz świątyni. Obróć się i pchnij oba przełączniki po bokach drzwi (tych, co się nie otwierają). Otworzy się sekretne przejście przy monumencie na zewnątrz przy sadzawce. Wróć do sadzawki, przedostań się do podstawy monumentu i udaj się w głąb mokrego chodnika. Na końcu znajdziesz serce i plecak.
5. Przejdź do pomieszczenia z dwiema wewnętrznymi sadzawkami, z których wznoszą się monumenty. Zaraz za tym pomieszczeniem będziesz musiał jakoś podpuścić byka, by rozwalił dla ciebie drzwi. Wskocz do sadzawki z lewej i podpłyń do środka lewej ściany, pchnij ścianę, by odsłonić sekretne przejście do pomieszczenia, gdzie jest wielka czerwona bulwa.
6. W ostatnim rejonie tego etapu są dwa sfinksy po obu stronach drzwi. Sprawdź ścianę w głębi i po lewej. Pośrodku jest nieco odbarwiona plama. Schyl się i przejdź przez nią. Weź plecak.
7. Jak przedtem, ale skieruj się ku prawej, schyl się, przejdź i weź serce. Uwaga - nie zawsze się udaje. Prawdopodobnie trzeba przedtem rozwalić sfinksy i pozbierać wszystko, co się da, w tym rejonie.

Luksor

Jak do tej pory, znaleziono tu osiem (8) tajników.

1. Z lewej strony (gdzie jest złote serce) na ruchomej kolumnie siedzi sobie pajęczak, który rzuci się na ciebie, gdy podniesiesz zbroję. Jest tu niewielki budynek. Wejdź doń i weź zieloną butlę zdrowotną. Nie musisz jej podnosić, po prostu przejdź nad nią. Pospiesz się jednak, bo zaraz po twoim wejściu zacznie opadać sklepienie. Kiedy opadnie do końca, wróć i weź wzmacniacze (powerups), jakie były na sklepieniu.
2. W głębi, po prawej, w rejonie złotego serca, na półce przy drzwiach wyjściowych jest odskocznia, dzięki której możesz frunąć ku zielonej butelce zdrowia. Jest tu jeszcze jedna odskocznia, która rzuci cię na dach nad drzwiami wejściowymi.
3. Zaraz po odbiciu się na ten dach, naprzeciwko pudła nabojów zobaczysz ścianę, którą możesz rozwalić, by ujawnić ukryty skład amunicji.
4. Z prawej strony mapy (połowa z piórem), w rejonie przed piórem, z gruntu wznosi się pięć kolumn. Dwie możesz rozwalić. Kiedy to zrobisz, dowiesz się, że ujawniłeś tajny skład amunicji do działa, i ukaże się kilka kul.
5. W rejonie pióra, w głębi i po lewej w rogu jest odskocznia, która cię podrzuci do serca.
6. Rejon pióra. Przejdź do drzwi, które otworzyłeś podnosząc pióro. Odwróć się przy drzwiach w tył i podskocz na dach przyległego budynku. Zobaczysz płonący kwadrat. Zestrzel go, by opuścić platformę. Wewnątrz tego budynku jest serce. Aby wrócić na górę, strzel w platformę.
7. Wskocz do jamy z ostrzami. Zostaniesz przeniesiony (teleport) do miejsca, gdzie jest zbroja i trochę amunicji. Nie próbuj tego powtórzyć.
8. Na samym końcu tego etapu, przeszedłszy przez drzwi, odwróć się natychmiast w lewo i skieruj ku drzwiom po lewej. Nie właź za daleko, bo wyjdziesz normalnie - a przez drzwi z lewej dotrzesz do świętych dziedzińców.

Święte dziedzińce

Dziewięć (9) tajników.

1. W pomieszczeniu z wielką sadzawką i platformą na jej środku (trzecia komnata) możesz rozstrzelać monument na platformie. Platforma usunie się na bok, ujawniając tajnik zdrowotny.
2. Po wejściu do niesamowitej komnaty antygrawitacyjnej, gdy zobaczysz sfinksa unoszącego się z platformy, natychmiast ostrzelaj platformę rakietami. Jeżeli trafisz platformę, gdy zacznie się podnosić, eksploduje i będziesz mógł spokojnie podejść i wziąć sfinksa. Można inaczej. Po wejściu do tego pomieszczenia zaatakuje cię niewielki skorpion. Wykończ go rakietami i weź zdrówko, które po nim zostanie.
3. W tejże sali, fruwając głową w dół, popychaj wszystkie przełączniki na ścianach. Gdy podniesie się platforma, przedostań się pod nią i pchnij znajdujący się tam przełącznik. Podniesie się ukryta platforma, która pozwoli ci na zdobycie serca i uzdrawiacza.
4.W kolejnym pomieszczeniu ze sfinksami (nie w tym, gdzie był sekret nr 1) jest plecak, który znajdziesz, skierowawszy się na lewo od drzwi po wejściu do komnaty. Ruszaj, by go wziąć. Wtedy ruszy na ciebie ściana, wypychając cię na otwartą przestrzeń z piramidą. Za piramidą znajdziesz zdrowie.
5. Jak w przypadku sekretu 2, ale po przeciwnej stronie piramidy (w głębi) jest serce.
6. Zabij wszystkich wrogów wokół piramidy i stań przed nią. Teraz drzwi powinny być otwarte i będziesz mógł nacisnąć guzik. Piramida przekształci się w stos skrzyń.
7. Cofnij się (ściana powinna opaść) i wróć do komnaty sfinksów. Obróć platformę w lewo, nie naciskając guzika. Skocz na guzik, a potem na stojak, w którym jest guzik. Stąd skocz na krawędź półki, jaką zobaczysz. Jest tu pancerz (+200).
8. Jak w punkcie 7, tyle że zrób to z lewej. Jest tu serce.
9. W tym samym pomieszczeniu rozwal kwadratową platformę, która podniesie się z wody (tę po lewej). Z przeciwległej strony również podniesie się platforma i usunie w bok.

I to wszystko. W rejonie Wielkiej Piramidy nie znaleźliśmy żadnych - na razie! - tajników.

Turdington Jimbo

FPP Plus #3

Witam was, drodzy czytelnicy, w kolejnej odsłonie FPP Plusa. Gdy to czytacie, jest koniec maja, ewentualnie początek czerwca. W szkołach panuje ogólny bałagan nierozerwalnie związany ze zbliżającym się końcem roku szkolnego. Zapewne macie teraz mniej czasu (ja zresztą też), aby pograć w swe ukochane gry. Jednak nie martwcie się. Już niedługo... WAKACJE!!!

Mam mały problem. Obecny numer FPP Plusa jest już trzecim z kolei, więc należałoby w końcu zostawić podstawy w spokoju i przejść do bardziej zaawansowanych spraw. Jednak, z drugiej strony, zdaję sobie sprawę, że wśród was jest sporo ludzi, którzy o grach FPP nie wiedzą zbyt dużo (świadczy o tym chociażby znikoma liczba maili, jakie od was dostaję - ale o tym później). Właśnie dlatego dzisiejszy i najprawdopodobniej kilka następnych numerów poświęcę jeszcze na omówienie podstaw, które być może będą śmieszyć starych wyjadaczy, ale na pewno przydadzą się mniej obeznanym w temacie czytelnikom. Jednak jeśli jesteś starszym stażem graczem, nie masz co się martwić, dla ciebie też coś się znajdzie :).

Głównym zadaniem, jakie właśnie sobie postawiłem, jest to, aby w dzisiejszym numerze FPP Plusa wyjaśnić wam znaczenie najczęściej spotykanych pojęć związanych z grami FPP. Jak zamierzam to osiągnąć? Chyba najlepiej będzie, jeśli przedstawię wam krótki "Słownik wyrażeń FPP". Nazwa może niezbyt udana, ale mam nadzieję, że choć treść będzie lepsza ;). A więc lecimy.

Słownik wyrażeń FPP

1on1 (duel) - walka jeden na jeden. Czy coś jeszcze trzeba tłumaczyć ;)? Jeśli tak, to dodam, że pojedynki 1on1 rozgrywana są prawie wyłącznie w trybie deathmatch na specjalnie przygotowanych mapach duelowych.

Armor - poziom zbroi zwiększającej wytrzymałość gracza. Jeśli jest w danym momencie wystarczająco wysoki, mamy szansę przeżyć nawet czołowe zderzenie z rakietą :). Aby zwiększyć jej poziom, należy zbierać różnego rodzaju zbroje porozrzucane w różnych miejscach mapki.

Assault - jeden z dwóch nowych trybów gry sieciowej, które możemy znaleźć w grze Unreal Tournament. Biorą w nim udział dwie drużyny, z których jedna - atakująca - ma do wykonania jakieś zadanie, a druga - broniąca - musi robić wszystko, aby jej w tym przeszkodzić. Na wykonanie zadania jest przeznaczony określony czas. Jeśli przed jego upływem zadanie zostanie wykonane, drużyna atakująca otrzymuje punkt. W przeciwnym razie - przegrywa. Następnie drużyny zamieniają się miejscami, tzn. atakujący stają się obrońcami, a obrońcy - atakującymi i gra toczy się dalej.

Capture limit - w trybie CDF liczba określająca, ile razy trzeba zdobyć flągę przeciwnika i przenieść ją do naszej bazy, aby odnieść zwycięstwo. Krócej można powiedzieć, iż jest to liczba punktów, jaką musi uzbierać dana drużyna, aby wygrać. Nie muszę chyba przypominać, że zdobycie przez którąś ze stron liczby punktów określonej za pomocą parametru capture limit jednoznaczne jest z jej zwycięstwem i zakończeniem pojedynku ;).

Circle-jump - trik polegający na tym, że w czasie lotu zakreślamy myszką łuk, w wyniku czego kierowana przez nas postać powinna przekręcić się w którąś stronę o ok. 90 stopni. Sztuczka ta ma za zadanie sprawić, iż skok będzie dłuższy i bardziej precyzyjny.

CTF (capture the flag) - tryb gry polegający na tym, że gracze dzielą się na dwie drużyny. Zadaniem każdej z nich jest wykradnięcie flagi z bazy przeciwnika i doniesienie jej do własnej bazy, w której musi znajdować się ich flaga. Za tak wykonaną akcję drużyna otrzymuje punkt. Gdy "rąbniemy" gościa, który niósł naszą flagę, ta spada na ziemię. Jeśli podniesie ją ktoś z przeciwników, może dalej próbować donieść ją do bazy. Gdy zrobimy to my lub ktoś z naszych, flaga automatycznie wraca na miejsce, z którego została zabrana. W trybie tym ogromne znaczenie ma taktyka walki.

Demo - pojedynek zapisany przez gracza w formie filmu. Krótko mówiąc - powtórka pojedynku :). Oglądając dema nagrane przez lepszych od nas graczy, możemy wiele się nauczyć, podpatrzeć różne triki itp.

DM (deathmatch) - najpopularniejszy tryb gry sieciowej. W tym trybie gra przebiega w myśl zasady "każdy na każdego". Punkty przyznawane są za eliminację pozostałych graczy, za każdego fraga dostajemy jeden punkt. Gdy gracz popełni samobójstwo (zginie od własnej broni, utonie, za długo będzie pływał w kwasie :)), z jego konta odejmowany jest również jeden punkt. Jak łatwo zauważyć, można wylądować na minusie!

Domination - drugi z nowych trybów gry sieciowej wymyślony przez twórców gry Unreal Tournament. W grze mogą brać udział dwie lub cztery drużyny. Zadanie każdej z nich polega na jak najdłuższym utrzymaniu wyznaczonych miejsc na arenie. W czasie gdy dane miejsce kontrolowane jest przez którąś z drużyn, na jej konto naliczane są punkty. W grze zwycięża ta drużyna, która jako pierwsza zbierze wymaganą liczbę punktów.

Frag - zabicie innego gracza.

Frag limit - liczba fragów, których osiągnięcie przez dowolnego gracza jednoznaczne jest z jego zwycięstwem i zakończeniem pojedynku. Frag limit można ustawić na zero, a wtedy gramy bez ograniczeń. No prawie, bo jeszcze pozostaje time limit.

FPP - skrót od "first person perspective", czyli tłumacząc na język polski: "perspektywy pierwszej osoby". Jednak literki te to nie tylko skrót, ale także nazwa specyficznego gatunku gier mającego na całym świecie ogromną rzeszę fanów :). Do gier FPP można zaliczyć takie tytuły, jak Quake 3 Arena, Unreal Tournament, Half-Life, Soldier of Fortune, Thief itd. Zresztą wiecie to już z FPP Plus #1. Mam nadzieję, że wiecie...

FPS - skrót od "first person perspective shooter", ewentualnie "first person shooter", czyli "strzelaniny z perspektywy pierwszej osoby". Skrót ten jest także nazwą podgatunku gier FPP. Jednym z flagowych przedstawicieli tego podgatunku jest obecnie niewątpliwie gra Serious Sam.

Health - poziom zdrowia gracza. Gdy dojdzie do zera, gracz umiera. Aby poprawić swoje zdrówko, gracz musi zebrać apteczkę, która niestety (a może stety?) nie zawsze wygląda jak apteczka :).

Kampowanie - taktyka polegająca na zaszyciu się w jakimś miejscu, obstawianiu jakiegoś przedmiotu lub przejścia i strzelaniu do przechodzących tamtędy lub chcących zabrać dany przedmiot graczy. Większość graczy uważa kampowanie za zachowanie niegodne prawdziwego gracza. Inna sprawa to to, że jeśli zauważymy kampującego zawodnika, który przecież się nie porusza, możemy dość łatwo go wyeliminować. Co innego, gdy on zauważy nas pierwszy...

Klan - grupa graczy tworzących jeden zespół. Coś jak drużyna piłkarska :). Pojedynki klanowe rozgrywane są najczęściej w trybie deathmatch, choć nie tylko. Dość popularny wśród klanów jest także tryb capture the flag. W Sieci działa także wiele lig klanowych. Część graczy zrzeszonych w różnych klanach próbuje swych sił także walcząc w pojedynkę w walkach duelowych.

Konfig - plik (najczęściej o rozszerzeniu cfg) zawierający ustawienia gracza dotyczące np. jakości grafiki czy funkcji poszczególnych klawiszy itp.

Konsola - najczęściej wywołuje się ją klawiszem "~". Umożliwia wpisywanie w trakcie gry różnego typu poleceń. Dzięki niej zawodnicy mogą porozumiewać się między sobą.

Lag (ping) - opóźnienie w czasie gry po Sieci. Gdy jest bardzo duży, po prostu nie da się grać :(.

Mapa - miejsce, na którym toczy się gra. Dzięki różnym edytorom prawie każdy, kto ma trochę chęci i wolnego czasu, może stworzyć własną mapkę do swej ulubionej gry. Często zdarza się, że na mapkach stworzonych zaledwie w kilka godzin przez amatorów gra się dużo przyjemniej niż na tych, nad którymi miesiącami pracowali zawodowcy.

Max Team Score - w trybie Domination liczba punktów, których zdobycie przez jedną z drużyn jednoznaczne jest z jej zwycięstwem i zakończeniem pojedynku.

Mod - dodatek do gry, który zmienia pewne jej reguły. Bardzo rozbudowany mod (np. Counter Strike do gry Half-Life) nazywa się często konwersją. Nie licząc bijącego wszelkie rekordy CS-a, najpopularniejszym i zarazem bardzo kontrowersyjnym modem jest obecnie Challenge Pro Mode, stworzony po to, aby przyspieszyć rozgrywkę w Q3A. Grając w CPM człowiek przypomina sobie - zresztą nieprzypadkowo - chwile spędzone na graniu po lanie z kumplami w Quake'a. Nawet plecaki są prawie takie same!

Mouselook - opcja umożliwiająca rozglądanie się we wszystkich kierunkach przy wykorzystaniu myszki. Dziś wprost nie można się bez niej obyć.

Multiplayer - tryb gry wieloosobowej, umożliwiający wspólną grę wielu osobom poprzez sieć lokalną (LAN) lub Internet. Wspaniały wynalazek. Szkoda tylko, że rachunki za Internet w Polsce są takie, jakie są :(.

Respawn - słowo to ma dwa znaczenia. Po pierwsze, jest to ponowne włączenie się do gry osoby, która przed momentem została zabita (ma to miejsce w jednym z respawn-pointów). A tak na marginesie, w czasie gry po Sieci kilkakrotnie zdarzyło mi się, że gość, którego dopiero co zabiłem, respawnował się koło mnie. Niestety (dla niego), najczęściej w takich sytuacjach gostek nawet nie zdążył zauważyć, że się pojawił, a już go nie było :). Po drugie, jest to ponowne pojawienie się na mapie jakiegoś przedmiotu po upływie jakiegoś czasu od jego wzięcia. Warto pamiętać czas respawnu kluczowych przedmiotów. Dzięki temu, gdy będziemy odpowiednio poruszać się po arence (mapie), możemy zgarniać przeciwnikom spod nosa najwartościowsze bronie, zbroje itp.

Respawn-pointy - miejsca ma mapie, w których "odradzają się" gracze. Na każdej mapce jest ich przynajmniej kilka.

Rocket-jump - trik polegający na wykonaniu dłuższego i wyższego skoku przy wykorzystaniu rakietnicy. Aby go wykonać, należy w momencie wyskoku posłać sobie rakietkę pod nogi. Podobny efekt można osiągnąć, wykorzystując inne bronie, jednak skoki z wykorzystaniem rakietnicy są najpopularniejsze. Nie należy zapominać, że skok taki kosztuje nas trochę zdrówka.

Single player - tryb gry dla pojedynczego gracza.

Strafe-jump - sztuczka polegająca na wykonaniu skoku w czasie strafe'owania. Dzięki temu trikowi skoki powinny być dłuższe, a gracz powinien poruszać się szybciej.

Strafing - przesuwanie się po planszy bokiem. Bardzo ważne w czasie walki. Ułatwia poruszanie się po mapie. Strafe'ując można także dość skutecznie omijać rakiety wysłane w naszą stronę przez gracza, który zapewne tego nie przemyślał i za chwilę tego pożałuje ;).

Sudden death - czyli walka do pierwszy frag. Ma miejsce, gdy po upływie czasu przeznaczonego na pojedynek na pierwszym miejscu znajduje się więcej niż jeden gracz. W tym wypadku wygrywa osoba, która jako pierwsza wysunie się na samodzielne prowadzenie. Dopiero wtedy pojedynek zostaje zakończony. Najciekawiej jest, gdy sytuacja ta zdarza się w walkach duelowych. Niby każdy chciałby wtedy zaatakować i zdobyć decydujący frag, jednak gracze liczą się z tym, że śmierć w tej sytuacji równa się porażce.

TDM (team deathmatch) - tryb gry, w którym gracze dzielą się na rywalizujące między sobą drużyny. W trybie tym liczą się nie tylko umiejętności poszczególnych graczy wchodzących w skład danej drużyny, ale także ich zgranie. Punkty przyznawane są za wyeliminowanie gracza z drużyny przeciwnej. Do łącznej klasyfikacji liczy się suma punktów zdobytych przez wszystkich członków danej drużyny.

Time limit - czas określający długość trwania pojedynku. Po upływie tego czasu pojedynek kończy się, a zwycięża gracz mający największą liczbę fragów. Jeśli na pierwszym miejscu znajduje się kilku graczy, to o zwycięstwie rozstrzyga sudden death. Gdy time limit ustawimy na zero, gramy bez ograniczenia czasowego.

Voting - głosowanie dotyczące zmiany mapy w czasie gry po Sieci.

Zoom - opcja umożliwiająca powiększenie części ekranu. Ułatwia celowanie z broni, które można wykorzystać w walce na odległość.

PLUT zawieszona!

Tak. Nic wam się nie przywidziało. Rozgrywki Polskiej Ligi Unreal Tournamet, o której pisałem w poprzednim numerze, zostały zawieszone po niepełnych czterech rundach. Powodem jest brak serwera, na którym klany biorące udział w lidze mogłyby rozgrywać pojedynki. No ale jeszcze jest nadzieja. Być może znajdzie się ktoś, kto dysponuje odpowiednim serwerem i udostępni go lidze. A może ktoś taki jest wśród was? Jeśli tak, niech napisze do mnie, a ja postaram się skontaktować go z kim trzeba. Sam staram się coś w tej sprawie wykombinować, jednakże szanse na to, że z moich planów coś wyjdzie, nie są zbyt duże, więc na razie o szczegółach nic nie napiszę. Jeśli coś by z tego wyszło, informacje na ten temat znajdziecie w następnym FPP Plusie. Zakładam jednak, że PLUT jakoś wyjdzie z dołka i że warto poinformować was o małej zmianie, jaka zaszła w jej regulaminie. Otóż obecnie będą się odbywać (miejmy nadzieję) jedynie pojedynki czterech na czterech graczy. Jeśli na pojedynek stawi się mniej niż czterech graczy z danego klanu, przegrywa on walkowerem. Więcej informacji dotyczących ligi szukajcie na jej stronie pod adresem www.utleague.phg.pl. Być może, gdy to czytacie, liga dysponuje już odpowiednim serwerem, a rozgrywki toczą się dalej. Kto wie...

Listy *(a właściwie to znowu tylko jeden list :()*

Miesiąc temu pod listem Moby'ego napisałem: "Za miesiąc kolejna porcja listów. No, chyba że ich nie dostanę..." I co tu dużo gadać... Wykrakałem! To znaczy listy dostałem, tylko że ani jeden nie dotyczył tematu "Moja ulubiona gra FPP" :(. Muszę przyznać, że trochę się na was, drodzy czytelnicy, zawiodłem... Dotarł do mnie jednak list dotyczący FPP Plus #1, który wydał mi się na tyle ciekawy, by go tu zamieścić. Oto on.

Cześć

Proponuję zmienić nazwę kącika. FPP Plus tak jakoś dziwnie brzmi. [Ktoś myśli podobnie? Czekam na maile z waszym zdaniem i ewentualnymi propozycjami nowej nazwy. Kącik w końcu tworzony jest dla was i to wy decydujecie, jak powinien się nazywać, co powinien zawierać itp. Wystarczy napisać!]

(...) Wspomniałeś o grach mających ambicje stania się RPG-ami, a zapomniałeś o prawdziwych RPG-ach. [Nie zapomniałem. Po prostu nie widziałem potrzeby pisania o nich. Mimo iż część RPG-ów oferuje widok FPP, nie będę się nimi zajmował w FPP Plusie. Nie będę przecież "zabierał chleba" Jandilowi :), który prowadzi kącik RPG. Jeśli kogoś interesują RPG-i, zapraszam do lektury Gospody.] Dobrze, że opisałeś wszystkie gry oferujące ten widok. Słysząc: "gra FPP", większość osób kojarzy ją z FPP [Czyli takimi tytułami jak Quake, Unreal czy Half-Life - Slip.], a to nie zawsze (jak wspomniałeś) jest to samo (z tym jest jak z prostokątami i kwadratami - każdy kwadrat to prostokąt, ale nie każdy prostokąt to kwadrat). [No właśnie. A w FPP Plusie będziemy pisać głównie o "kwadratach" :) - Slip.]

(...) Teraz czas zmienić temat. Najpierw wspominałeś o mailach na temat "Moja ulubiona gra FPP", a później "prace powinny dotyczyć gier, które wydały się wam najbardziej przełomowe". Rozumiem, że piszesz POWINNY, ale to sugeruje, że gra musi być przełomowa i inne - nieprzełomowe nie będą się liczyć. [Nic podobnego! Po prostu nie chciałem, abyście pisali tylko o nowych tytułach. O tym, że prace powinny (co oczywiście nie znaczy, że muszą) dotyczyć gier przełomowych, wspomniałem po to, aby zwiększyć szansę na to, iż zwrócicie uwagę także na tytuły mające już parę wiosen za sobą - Slip.] Może to spowodować, że większość będzie pisać o tej samej grze. Przecież ulubiona gra nie musi być przełomowa, a przełomowa nie musi być ulubiona.

NaitsabeSS

Dzięki powyższemu listowi przekonałem się, jaka potęga tkwi w słowie pisanym. Jak wiele można "namieszać" jednym zdaniem. Jednak jeśli nie jesteście czegoś pewni, macie jakieś wątpliwości, po prostu piszcie. Ludzie, ja nie gryzę! Rozumiem, że część z was nie ma dostępu do Internetu w domu. Od czego jednak są koledzy (i koleżanki oczywiście :)). Poza tym duża część z was może zapewne korzystać z Internetu w szkole. Jak mówi stare polskie przysłowie: "Dla chcącego nic trudnego". Dlaczego tyle o tym mówię? Ano dlatego, że wy prawie w ogóle do mnie nie piszecie. Drodzy czytelnicy, kącik FPP Plus jest tworzony dla was, więc moglibyście wykazać choć odrobinę zainteresowania sprawami z nim związanymi. Oczywiście niczego od was nie wymagam, ale jakoś nie wyobrażam sobie, jaki los spotka FPP Plus, jeśli nie będziecie chcieli ze mną współpracować. Spowoduje to, że ani ja nie będę wiedział, co chcecie w kąciku zobaczyć, ani wy nie dostaniecie tego, czego oczekujecie. Poza tym miło by było, gdybyście od czasu do czasu wyrazili swoje zdanie na jakiś zasugerowany przeze mnie temat. Mam nadzieję, że sytuacja poprawi się, gdy zacznie działać lista dyskusyjna.

A może należy was jakoś umotywować? Może - podobnie jak czytelnicy Sztabu Weteranów - chcielibyście być wyróżniani, nagradzani? Nie ma sprawy. Jeśli tylko chcecie, za każdy list (czy fragment listu) zamieszczony w FPP Plusie jego autor będzie otrzymywał fraga - czyli taki nasz punkt zasługi. Podobnie za zamieszczenie artykułu na stronie czy aktywny udział w liście dyskusyjnej itp. Liczba fragów zdobytych przez daną osobę świadczyłaby o jej wkładzie w funkcjonowanie FPP Plusa. Oczywiście fragi można byłoby nie tylko przyznawać, ale także zabierać. Co wy na to? Osobiście wydaje mi się, że nie jest to taki zły pomysł. Tym bardziej że niedługo ruszy lista dyskusyjna oraz strona FPP Plusa i dobrze by było, gdybyście także tam zaznaczyli swoją obecność.

Miniankieta

Co sądzisz o tym, aby czytelników, którzy w różny sposób zaznaczają swoją obecność, nagradzać fragami?

a) Jestem za.
b) Uważam, że to kiepski pomysł.
c) Nagradzać, owszem, można, ale nie fragami, tylko...
d) Mam inny pomysł...

Jak zapewne zauważyliście, w przypadku dwóch ostatnich możliwości nie wystarczy zaznaczyć daną odpowiedź. Trzeba jeszcze dodać coś od siebie. Oczywiście wszelkie uwagi mile widziane są także, jeśli wybierzecie którąś z dwóch pierwszych możliwości. W mailu z waszą odpowiedzią zaznaczcie, w którym numerze została zamieszczona miniankieta, na którą odpowiadacie. Wyniki miniankiety z poprzedniego numeru zamieszczę za miesiąc, a z dzisiejszego - za dwa miesiące.

No i na koniec temat, na który możecie się wypowiedzieć. Ludzie! Macie okazję się wykazać! Piszcie! Temat brzmi: "Mój ulubiony tryb gry sieciowej". I szczerze mówiąc, mało mnie obchodzi to, czy wszyscy będą pisali o deathmatchu, czy nie. Bardziej martwi mnie to, czy w ogóle ktoś z was coś na ten temat napisze :/. Poza tym, czekam na wszelkie wasze uwagi dotyczące FPP Plusa.

Na tym kończę dzisiejszy FPP Plus. Aha! Jeszcze coś. Już niedługo... WAKACJE :))))!

SLip
e-mail: slip@actionplus.com.pl

Gospoda: kącik RPG

Witam w czerwcowej gospodzie. Dziś spotykamy się po raz ostatni w takiej formie jak do tej pory. Od przyszłego numeru coś się zmieni, a co – nie powiem, żeby niespodzianki nie popsuć. Tajemnicza ze mnie persona... Dziś w programie mamy kolejne hity wszech czasów – Ishary, a ściślej mówiąc, drugą odsłona tego niesamowitego cRPG, listę 10 najlepszych cRPG, w której trochę przetasowań i odrobina waszej twórczości, dokładniej – wycinek z pola walki, jaką toczy się na liście, a dotyczący stworzenia naszego własnego świata. Zanim jednak do tego przejdziemy, w odpowiedzi na wasze prośby przypomnę jeszcze raz, jak zapisać się na naszą listę dyskusyjną. Pamiętajcie, że wszystkich gorąco do udziału zarówno w tworzeniu świata, jak i w grze przez e-mail – lub nawet do zwykłej rozmowy – gorąco zapraszam, a póki co – życzę miłej lektury. A oto jak należy się zapisywać: wyślij e-mail na adres listserw@silvershark.com.pl, z treścią (tytuł nieważny, najlepiej pusty): join gospoda, <twoj_adres_e-mail>.

Pierwsze moje wspomnienia związane z Isharem 2 są zgoła nietypowe, gdyż przeczytałem o nim w jednym z czasopism komputerowych. To śmieszne, ale przeczytałem całą solucję z zapartym tchem i, co fajniejsze, nie miałem wtedy jeszcze dostępu do samej gry. Jednak szybko przeprowadziłem dochodzenie wśród kumpli i po niedługim czasie gra znalazła się u mnie w domu. Pierwsze, co mnie uderzyło, to brak podziemi. Wiem, że zabrzmi to może trochę kuriozalnie, ale tak właśnie było. Brak podziemi był – w rzeczy samej – czymś niesamowitym. Wiadomo, że najprościej zrobić tunel – masę tuneli – i porozrzucać po nich potwory, a tu jednak nie. Twórcy nie poszli na łatwiznę, bo właściwie tuneli w Isharze było jak na lekarstwo. Stanowiło to bardzo odważne i śmiałe posunięcie, gdyż wymagało wiele pracy i co najważniejsze – drobiazgowości. Jednak autorzy nie bali się zastąpić dusznych i ograniczonych ścianami tuneli olbrzymimi połaciami stepów, krętymi górskimi ścieżynkami i porośniętymi sitowiem brzegami jezior. W swoim czasie mówiono, że Ishar 2 ma świetną grafikę i to dzięki temu jest taki popularny. Ja jednak widziałem i ciągle widzę to trochę inaczej. Grafika, mimo że bardzo dobra jak na tamte czasy (przypominam, że Ishar 2 został wydany w roku 1993), nie była sama w sobie celem, a raczej narzędziem w kształtowaniu świata. Jak sami wiemy, dobra grafika nie jest równoznaczna z dobrym wyglądem gry, gdyż elementy składowe mogą być idealnie dopracowane, a w połączeniu – tworzyć średnio ciekawe dzieło. Natomiast w Isharze świetna grafika komponowała się z genialnymi i co najważniejsze – niesamowicie klimatycznymi kompozycjami, tworząc niesamowity efekt. Pamiętam, że nieraz zdarzało mi się robić przerwę, aby popatrzeć na plenery. Dajmy na to górskie szczyty. Tutaj czuło się wielkość otaczającej przyrody i ogrom napierających skał, zawsze gdzieś w oddali majaczyły zarysy kolejnych wierzchołków. Albo moczary. Wielkie drzewa z korzeniami wystającymi nad powierzchnię wody i mgła, która spowija wszystko niczym całun... Tak właśnie twórcy całej serii za pomocą dobrze skomponowanych obrazów potrafili wyzwalać w graczu emocje.

Mówiłem o grafice, a teraz powiem coś o muzyce. Ja w Ishara 2 grałem na amidze i wiem, że w tamtych czasach pecet pod względem muzycznym raczej ustępował maszynie firmy Commodore. Dlatego będę bazował na dźwięku generowanym przez sprzęt, na którym grałem. I tutaj również twórcy wiedzieli, jaki tak naprawdę jest cel muzyki – potęgowanie wrażeń towarzyszących grze. Muzyka – a głównie odgłosy – w stu procentach była zsynchronizowana z obrazem, i to naprawdę w niesamowity sposób: wiatr świszczący na górskich ścieżkach, odgłos rozbijających się o brzeg fal czy też świergot ptaków lub cykanie świerszczy na polanach. Dla mnie jednak najlepsze były mrożące krew w żyłach odgłosy bagien, "mlaśnięcia", o których nie wiadomo było, czy są emitowane przez jednego z członków twojej drużyny, czy też może przez coś, co się za tobą skrada. Albo brzęczenie wszędobylskich insektów – wszystko to składało się na niesamowitą wręcz grę.

Przejdźmy teraz do samej rozgrywki. Przygodę zaczynałeś jako samotny wojownik (w drugiej części zwany Zubaranem). Od samego początku mogłeś robić to, co ci się tylko podobało, ale w obrębie wyspy, na której się znalazłeś. Oczywiście każdy pierwsze swoje kroki kierował do karczmy, aby w niej wysłuchać plotek, napić się i przede wszystkim rekrutować nowych członków drużyny, a wybór był naprawę olbrzymi. Później, gdy już wykonałeś zadania związane z wyspą, otwierał się przed tobą cały świat. Bardzo ciekawym rozwiązaniem, a z tego, co pamiętam, Ishar był jedną z pierwszych gier, które takie opcje oferowały, było lokowanie funduszy w banku, co więcej – nie dość, że mogłeś w każdej chwili pobrać lub wpłacić dowolną sumę, to jeszcze mogłeś z powodzeniem taki bank okraść. Nie mówię wcale, że było to całkiem proste, wręcz przeciwnie – było to trudne zadanie, ale skradziona suma okazywała się adekwatna do wysiłków.

Jeśli chodzi o system walki, to tu sprawa wyglądała podobnie jak w większości oldschoolowych cRPG, wyróżniała ją możliwość ustawiania postaci w odpowiednim szyku. Do tego wykorzystywana była szachownica 3 na 3, na której ikonki z numerami przedstawiały członków drużyny. Odpowiednie ustawienie miało niebagatelne znaczenie dla każdej walki. Nie muszę chyba przypominać, czym z reguły kończy się ustawienie magów na przedzie. Skoro już mowa o samej walce, to nie sposób pominąć przeciwników. Tu również królowała zasada odpowiedniego dobierania wrogów w zależności od terenów. I tak, na przykład, na moczarach mogłeś liczyć się z walką przeciwko ropucholudziom czy też chmarom natrętnych insektów, a w mieście z atakami złodziei. Może powyższe stwierdzenie wydaje się odrobinę trywialne, ale niestety wiele jest gier, w których zapomina się o tym, iż istoty występujące częściej na danym terenie – na innym występują rzadziej lub nawet wcale. Nigdy nie zapomnę, jak przemierzając skute lodem szczyty gór, w pewnej kotlince natknąłem się na śnieżnobiałego mamuta. Nie dość, że mnie porządnie przeraził, to na dodatek był piekielnie mocny i jedyne, co przychodziło mi do głowy, to ucieczka. Później dopiero wpadłem na to, iż jego obecność związana jest z pewnym zadaniem.

Mógłbym tu jeszcze tak przez następnych kilka stron wymieniać smaczki, jakie oferował Ishar2. Jedno jest jednak pewne, może i faktycznie jestem troszkę zboczony na punkcie starych cRPG, ale na przykładzie tej gry widzę, że świetny pomysł i staranne (czyt. z sercem) wykonanie gry może zapewnić jej niesamowitą żywotność. Co lepsze, po tych kilku latach, jakie dzielą mnie od ostatniego kontaktu z tą grą, ciągle mam ochotę w nią pograć i właśnie idę to zrobić...

Teraz coś, aby zachęcić was do współpracy i czynnego udziału w naszej liście dyskusyjnej. Pamiętacie może, że miesiąc temu wspomniałem o projekcie stworzenia naszego własnego świata fantasy. Tak się akurat złożyło, że projekt chwycił i po chwili namysłu wszyscy zabrali się do pracy, której efekty są naprawdę bardzo ciekawe. Generalnie wyszliśmy z założenia, iż każdy ma absolutną dowolność w kształtowaniu swojej własnej wizji terenu, rasy lub bóstwa. Dlatego też z miłą chęcią i nieukrywaną dumą przedstawiam co ciekawsze projekty.

Nazwa: **Wyspa Zenithu.**
Geografia: **Wyspa.**
Wielkość: **Rozmiary Islandii.**
Rzeźba terenu:
- Liczne masywy górskie.
- Dwie główne siostrzane rzeki: Rzeka Zapomnienia i Rzeka Pamięci oraz liczne potoki górskie – bezimienne.
- Jeziora górskie: Jezioro Spełniających Się Snów i Jezioro Lodowych Olbrzymów oraz duża liczba stawów – oczek górskich.

Rasy: **Ludzie, olbrzymy.**
Typ społeczności ludzkiej: **Społeczność oparta na systemie klanowym.**
Typ społeczności olbrzymów: **Bardzo wczesna faza rozwoju. Nieliczne skupiska zamieszkujące jaskinie górskie.**

Religia: **Ludzie – panteon bogów zbliżony do skandynawskiego.**
Olbrzymy – kult dzikiego, krwiożerczego bóstwa (coś w stylu Kali).

Opis rasy ludzi:
Najbardziej zbliżony model w naszym świecie to górale szkoccy. Zajęciem codziennym większości klanów jest wypas zwierząt górskich.

Z racji tego, że kraina mieści się na wyspie, oprócz pasterzy istnieją klany zajmujące się rybołówstwem zarówno słonowodnym, jak i słodkowodnym.
Klanowy charakter społeczności nie pozwolił na wytworzenie się miast. Istnieją jedynie większe osady ludzkie. Handel ma raczej charakter wewnętrzny i oparty jest na wymianie towarów. Handel zewnętrzny jest ograniczony, wyspa ma opinię dzikiej i nieprzyjaznej dla przybyszów z zewnątrz.

Ośrodkami kultu są "święte miejsca duchów przodków" – cmentarze oraz świątynie leśne w postaci "chat szamanów". Szamani są ogniwem pośrednim między bogami a wiernymi.

Opis rasy olbrzymów:
Coś w rodzaju amerykańskiej wersji "wielkiej stopy". Człekopodobne stworzenia o wzroście dochodzącym nawet do 3 m, pokryte gęstym futrem. Rasa prawdopodobnie pochodzi od prastarej cywilizacji, która upadła. Obecna postać olbrzymów oraz styl ich życia to typowy regres ewolucyjny, efekt postępującej degeneracji pozostałości starej rasy.

Prymitywne olbrzymy opierają swą wiarę na totemach przerażającego bóstwa, którego imię jest niemożliwe do wypowiedzenia w dialekcie ludzkim.

W zasadzie ciężko jest określić cel egzystencji tego gatunku. Legendy głoszą, że olbrzymy są strażnikami wielkich skarbów i osiągnięć starej rasy. Lecz to tylko legendy. Fakty są takie, że olbrzymy żyją w niedużych skupiskach, w wysokich partiach gór, z dala od domostw ludzkich. Zasadniczo nie atakują ludzi, chyba że ci wejdą na ich terytorium. Nie zanotowano również przypadku jakichkolwiek kontaktów dwóch gatunków poza sporadycznymi utarczkami.

Opis wyspy poczynił Nazir.

Nazwa: Kraina Sufandaru.

Położenie: Na Nieznanym Morzu znajduje się dość duża wysepka zwana Kontynentem. Dokładnie nie wiadomo, kto wymyślił tę nazwę, wiąże się to jednak z tym, że była to pierwsza zamieszkana przez ludzi wyspa. Kontynent dzieli się na dwie krainy: Dżunglę Kultas i Sufandar. Obszar drugiej krainy to okolice stykające się z morzem, otaczające Kontynent.

Warunki geograficzne: Sufandar to przede wszystkim plaże – duże i piękne, aczkolwiek niebezpieczne. Plaże porośnięte są głównie przez krzaczki i rzadko spotykane, pojedyncze palmy. Tereny graniczące z Kultasem to lasy równikowe, porośnięte przez egzotyczne rośliny.

Rasy inteligentne:
- **Meduzy** – niekwestionowane władczynie Sufandaru; często mylone z syrenami. Są połączeniem człowieka i węża – mają długi ogon zakończony grzechotką. Górna część ciała to ciało człowieka. Jedynie głowa nie jest do końca ludzka – zamiast włosów meduzy mają na głowie węże. Normalnie są one uśpione i falują z wiatrem. W razie jakiegokolwiek zagrożenia ożywają. Ich wzrok jest zabójczy – zamienia ofiary w kamień. Nie jest to jednak jedyna broń meduz – jeżeli mają do czynienia z silniejszym przeciwnikiem, mogą walczyć za pomącą szabli – ostrzejszej i bardziej niebezpiecznej odmiany miecza. Meduzy są uzdolnione magicznie – dzięki pomocy ich bogini Mizu [pomysł Moby'ego] mogą rzucać czary magii wodnej. Meduzy nie są nastawione wrogo do innych ras – w razie kłopotów można zawsze liczyć na ich pomoc. Jednak jeżeli ktokolwiek podniesie na nie rękę, będą bezwzględne. Z tego powodu ich charakter można określić jako neutralny. Samiec meduzy to medis. Medisowie są niższą warstwą społeczną, najczęściej pełnią rolę wojowników lub kapłanów, nie mają dostępu do Rady Wyższej (choć są wyjątki – patrz: Juliv C'both).

Spotykane stworzenia:
- **Ośmiornice Daali** – główne pożywienie mieszkańców krainy. Duże, fioletowe potwory wyglądające groźnie; w rzeczywistości są potulne i często zbiera się je w stada i hoduje. Cecha charakterystyczna: osiem nóg, z czego jedna jest umieszczona na głowie o zakończona ostrym kolcem. Ośmiornice Daali nie używają jej jednak jako broni – służy im do zbierania i rozcinania małży, ich głównego pożywienia.

- **Syreny morskie** – często mylone z meduzami, są jednak o wiele głupsze. Z daleka można je pomylić z człowiekiem; są to bowiem pół-kobiety pół-ryby. Górna część ich ciała to ciało ludzkiej dziewczyny, dół zaś to płetwa ryby. Syreny są najczęściej koloru niebieskiego; nie mieszkają razem, preferując życie w odosobnieniu. Są jedynymi niebezpiecznymi mieszkańcami Sufandaru – uzbrojone w łuk mogą stanowić zagrożenie. Podróżnik musi uważać więc, by nie dać się zwieść pięknu i niewinnemu wyglądowi syren – są one groźne i w dodatku niezwykle trudne do pokonania.

- **Ubhoty** – wielkie stworzenia zamieszkujące dno oceanu, wyróżniają się wielką siłą i niską inteligencją. Zostały udomowione przez meduzy, które używają ich jako rumaków. Na pierwszy rzut oka Ubhot przypomina żywiołaka wody – jest podobnej budowy i wielkości. W odróżnieniu od żywiołaka nie jest jednak cały z wody – jego ciało okrywają łuski. Wielkie łapy, zdolne kruszyć kamienie, i ogromne stopy to główna broń Ubhotów. Nie są one jednak niebezpieczne – są roślinojadami, żywią się glonami. Zostały udomowione przez meduzy, które używają ich jako transportu i taniej siły roboczej;).

- **Zywiołaki Wody** – ogromne i tajemnicze stwory, dotychczas widziano tylko parę osobników. Mieszkają w najgłębszej części oceanu, gdzie nie docierają nawet syreny. Są stworzone z wody i nie mają określonego kształtu – mogą go zmieniać dowolnie. Legendy opowiadają o starożytnej wojnie pomiędzy żywiołakami a meduzami – teraz jednak panuje pokój, a żywiołaki nieczęsto pojawiają się na powierzchni.

Historia regionu: Do dziś nie wiadomo, skąd przybyły meduzy. 1786 lat po powstaniu świata ludzie zostali zaatakowani przez dziwne istoty z morza. Były to syreny. Szalenie silne i niebezpieczne, szybko radziły sobie ze słabymi ludźmi. Kiedy wyglądało już na to, że rodzaj ludzki zostanie doszczętnie wybity, pojawiły się meduzy. Choć było ich niewiele, były o wiele silniejsze od syren i w krótkim czasie zniszczyły ich armie. Ludzie uciekli z plaż i zamieszkali w Dżungli Kultas, natomiast meduzy zajęły tereny graniczące z morzem i wybudowały swe miasto – potężną i tajemniczą fortecę Uythos. Odtąd ziemie Sufandaru, bo tak meduzy nazwały krainę, miały być rządzone silną i sprawiedliwą ręką Hymnobyssy, nieśmiertelnej królowej. Powoli ludzie zaczęli powracać do Sufandaru, zakładali małe rybackie wioski i żyli z hodowli ośmiornic Daali.

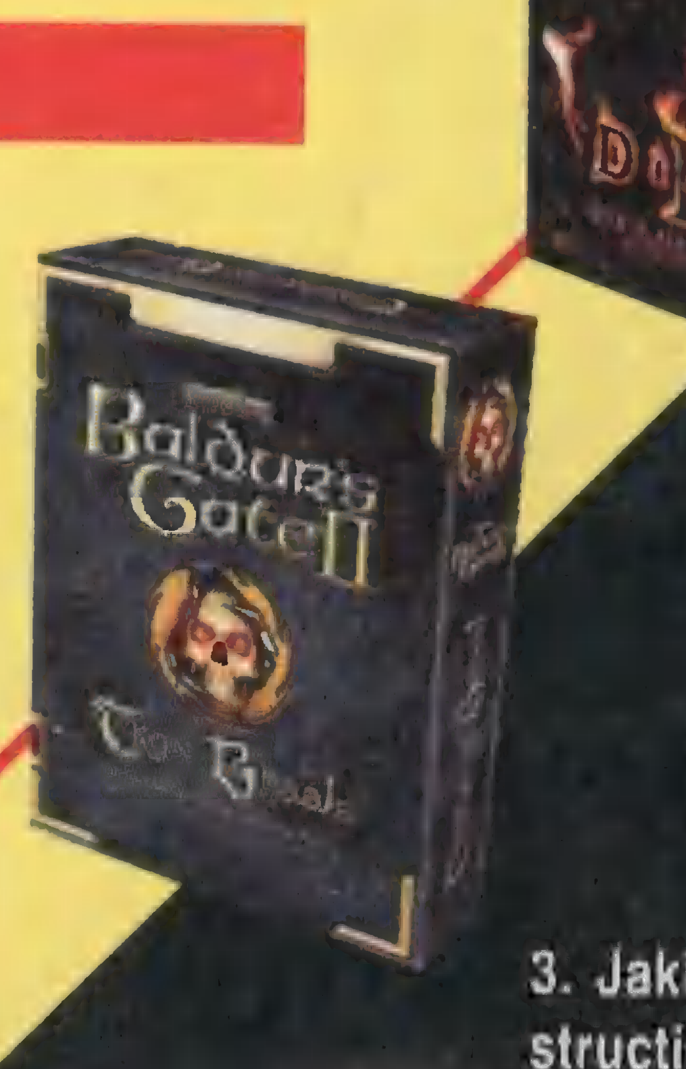
Sławni bohaterowie krainy:
- **Julic C'both** – potężny mag z Uythosu; jako jedyny medis został Sędzią Żywiołu – jednym z 5 przedstawicieli rządu sprawujących władzę w Mieście Żywiołów. Piastował swój urząd przez dwadzieścia lat (meduzy żyją ok. 200 lat) i znany był ze swej mądrości i sprawiedliwości. Był także potężnym magiem – wspomógł Białobrodego Hutyna, wielkiego maga z wyspy Esgeroth, w pokonaniu Czarnego Rycerza. Niestety, w wieku 134 lat został podstępnie zamordowany przez najemnika sędziego Jitna, przedstawiciela krasnoludów mieszkających w Mieście Żywiołów. 257 lat później został ogłoszony bohaterem narodowym Miasta.

- **Królowa Hymnobyssa** – nieśmiertelna władczyni Uythosu – jedna z najpotężniejszych czarownic świata. Niewiele wiadomo o jej pochodzeniu, nigdy bowiem nie opuszcza Uythosu, a do miasta nie ma wstępu żaden obcy. Wiadomo jedynie, iż jest niezwykle inteligentna i... brzydka.

A oto bardzo interesująca kraina Frobliba – nic, tylko siedzieć i tworzyć.

Historia Avernesu

Dawno, dawno temu cztery żywioły stały się bogami i każdy z nich podążył swoją drogą. Jeden z nich – żywioł ziemi o imieniu Chi – postanowił stworzyć swój własny dom. Tym domem stała się wyspa Avernes, na której Chi wzniósł góry, dzisiaj znane jako Góry Wiecznego Ognia. Jednak żywioł ziemi po kilkunastu latach stwierdził, że w wyspę trzeba tchnąć życie. Dlatego stworzył istoty, które nazwał Vimpami. Były to stworzenia, które mogły dowolnie zmieniać swój wygląd i kształt. Dzięki temu potrafiły przystosować się do każdego środowiska, a Chi miał pewność, że przetrwają one najcięższe czasy. Potem pan Avernesu stworzył rośliny itp., aby urozmaicić monotonny krajobraz wyspy. Vimpy bardzo kochały swojego stworzyciela i pewnie żyłyby w spokoju na bezpiecznej wyspie pod opieką swojego pana, gdyby nie jedno straszne wydarzenie. Otóż Hi (żywioł ognia) pozazdrościł dzieła swojemu rywalowi i zapragnął zająć wyspę. Tak oto na Avernesie rozpętała się okrutna wojna żywiołów, która trwała kilkanaście lat i która niszczyła wszelkie życie. Jednak część Vimpów uratowała się i pod postacią ryb uciekła do morza. Straszliwą wojnę żywiołów wygrał Hi i to on zawładnął wyspę. Wdarł się do wnętrza jednej z gór, tworząc tym sposobem wulkan, później zwany Sercem Avernesu. Jednak kiedy żywioł ziemi rozejrzał się po wyspie, zobaczył, jak wielki błąd popełnił. Avernes był zupełnie pozbawiony wszelkiej roślinności i w ogóle życia (nie mówiąc już o Vimpach), stracił swój urok. Hi wściekł się, powodując tym samym wybuch wulkanu. Tak oto wyspa zatonęła i nikt nie miał o niej słyszeć przez wiele lat. W końcu gwałtowne obniżenie poziomu wody spowodowało pojawienie się Avernesu. Vimpy wróciły na wyspę, na której były jedynie góry i wulkan (Hi już go opuścił). Wtedy żywioły ziemi i ognia postanowiły zawrzeć ugodę, postanawiając, że podzielą się wyspą między sobą. Chi miał do swojej dyspozycji góry, a Hi wulkan. Reszta wyspy pozostała niczyja. Po kilkuset latach Avernes znowu tętnił życiem. Rośliny odrosły, szczyty górskie zamieszkały harpie, a lasy i wody napełniły się zwierzętami. Chi udoskonalił część Vimpów, tworząc tym samym krasnoludy, które zamieszkały w górach. Pozostała część pierwotnych mieszkańców zachowała swoją dawną postać, aby przypominać wszystkim o wcześniejszym wyglądzie wyspy (część Vimpów nie wróciła na wyspę po wielkiej wojnie). Na Avernes przypłynęli ludzie, którzy zaczęli czcić żywioł ognia, wrzucając ofiary do wulkanu.



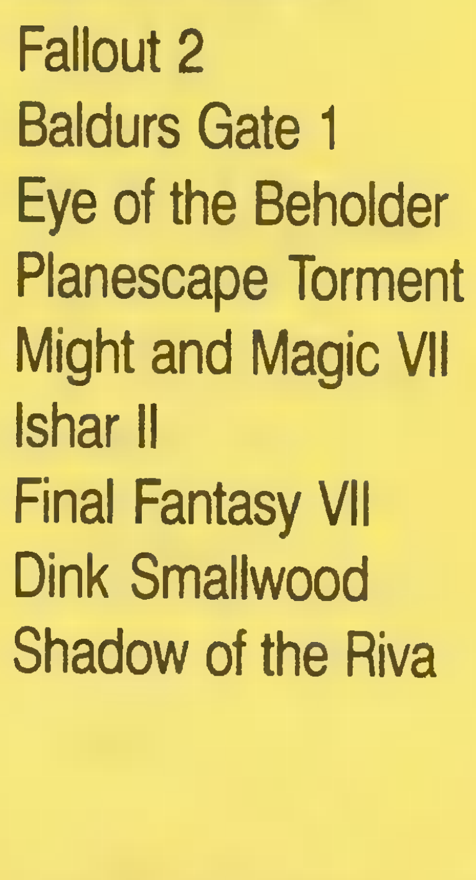
Dracon

Jak widzicie, prace idą pełną parą. Już niedługo ruszy również strona, na której znajdziecie więcej szczegółów o naszym świecie. Dodam jeszcze, że jeżeli chcecie pogadać o RPG lub cRPG, to zapraszamy na IRC w każdy piątek lub sobotę o godzinie 21:00. Do zobaczenia za miesiąc.

Baldurs Gate 2
Fallout 2
Baldurs Gate 1
Eye of the Beholder
Planescape Torment
Might and Magic VII
Ishar II
Final Fantasy VII
Dink Smallwood
Shadow of the Riva

KONKURS

CDPROJEKT



Konkurs Fallout Tactics i CD Projekt po raz drugi!

Na odpowiedzi macie jak zwykle pełen miesiąc, a na kartce przyklejcie ten kupon (lub logo CD Projektu z niego).

1. Wokół jakiego miasta oscyluje fabuła BGII: Tron Bhaala?

2. Jak nazywa sie miasto, które zwiedzasz w drugim akcie Diablo 2

3. Jakie będą nowe klasy postaci w grze Diablo2: *Lord of Destruction*

Motto, które zamówiliśmy, nie zostało dostarczone. Za utrudnienia przepraszamy :-)

Na wstępie pozwolę sobie pogratulować wszystkim tegorocznym maturzystom. A nie mówiłem, że matura to bzdura i bez problemów zdacie? Oto macie dowód olbrzymiej mądrości Pana Marszałka (ewentualnie nadprzyrodzonych umiejętności), następnym razem proszę natychmiast uwierzyć w moje słowa ;-). No dość tego, ważne sprawy czekają!

Nowinki i nowości

Zgodnie z obietnicą, nadrabiamy zaległości z numeru majowego, stąd też dziś podwójna dawka gorących tematów. Wciąż Sztab Weteranów ma tylko dwie strony (przy okazji pozdrawiam Naczelnego ;-), stąd też niestety z SW musiały wypaść działy: Uniwersytet polowy, Twórczość Sztabowa i Szpiedzy donieśli. No, ale już w przyszłym numerze wszystko wróci do normy, taką przynajmniej mam nadzieję ;-). Lista dyskusyjna działa pełną parą - w kwietniu padł kolejny rekord, ponad 700 maili! Po zorganizowanych przez Pana Marszałka zadaniach bojowych przyszedł czas na konkurs drużynowy. A już obmyślam kolejne atrakcje, więc ci z was, którzy nie są jeszcze zapisani, powinni się pospieszyć!

Gorący temat, marzec - zakończenie

Najpierw przypomnijmy sam temat: Strategie RTS czy turówki - które z nich cenisz bardziej? Czy RTS-y są przyszłością, czy może fatalnym nieporozumieniem? A teraz kilka najciekawszych listów.

1. Moim zdaniem RTS i turówki można by porównać do rocka i jazzu. Ten pierwsza cieszy się olbrzymią, niesłabnącą popularnością, natomiast jazz ma swoich starych, wiernych słuchaczy, którzy może nie najczęściej, ale z przyjemnością lubią sobie czasem posłuchać troszkę innej, subtelniejszej muzyki. I tak samo jest z RTS-ami i turówkami. Oba te rodzaje cenię sobie tak samo. Jedno i drugie ma swoje wady i zalety i nie można tu, moim zdaniem, mówić o wyższości jednego gatunku nad drugim. Oczywiście można by odnieść złudzenie, że RTS-y cieszą się lepszym powodzeniem. Każdy z miejsca jest w stanie wymienić multum świetnych i znanych RTS-ów, natomiast z wymienieniem tak wielu turówek można mieć już pewien problem. Oczywiście przyczyny tego są, jak mi się zdaje, oczywiste. RTS, jak sama nazwa wskazuje, dzieje się w czasie rzeczywistym. Nie ma podziału na tury i co za tym idzie - podtrzymywany jest ciągły wysoki poziom adrenaliny. Podczas ataku/obrony twoje decyzje muszą być natychmiastowe i trafne, następujące wraz z wydarzeniami. Nie ma tu miejsca na analizowanie za i przeciw, i to właśnie wyjaśnia sukces RTS-ów. W wypadku turówek sprawy mają się inaczej. Poprzez wprowadzenie tur zatracony jest realizm świata, w jakim toczy się rozgrywka. Nie ma tej adrenaliny. Grasz dobie spokojnie mając pewność, że w czasie twojej tury przeciwnik nagle i niespodziewanie nie zaatakuje. Można się godzinami zastanawiać, czy lepiej postawić tę jednostkę tu czy może gdzie indziej i jakie to ma konsekwencje. I tak główną wadą turówek jest brak tej wszechobecnej w RTS-ach dynamiki, wszystko staje się schematyczne i często nudne. Część graczy wymienia właśnie te wady. Jednak trzeba zauważyć, że te "wady" to jednocześnie główne cechy turówek, które czynią rozgrywkę bardziej wyszukaną i skomplikowaną, jak np. Civilization ze swoją skomplikowaną i rozbudowaną ekonomią lub Heroes of Might and Magic z ogromną ilością czarów, doświadczeniem bohaterów, artefaktami itd. Dzięki temu turówka zyskuje coś, czego RTS nie ma i mieć nie powinien, czyli rozbudowaną i szczegółową rozgrywkę. Oczywiście RTS i turówki potrafią wciągnąć tak samo, jednak popularność RTS-ów wynika z ich prostoty. Myślę, że oba gatunki są potrzebne i będą zawsze obecne, bo niezależnie od tego, w co mam teraz ochotę zagrać, RTS i turówki będę zawsze cenił tak samo.

Chorąży Marcin "Woland" Tomczak
(maxxxx@poczta.arena.pl)

2. Jeśli już zadeklarowałem chęć wzięcia udziału w tej słownej batalii, to przydałoby się wybrać stronę konfliktu, zebrać argumenty i przystąpić do ataku ! Ale nie tak szybko, po wielu dyskusjach z innymi kolegami po fachu postanowiłem przybliżyć tym bardziej początkującym graczom prawdziwe gry turowe. Robię to z racji tego, że ostatnio mamy deficyt takowych gierek i nie każdy miał przyjemność poobcowania z tymi aplikacjami. Nie znaczy to oczywiście, że turówki już wymarły, ale obecnie jest ich po prostu mniej niż w dawnych (czyt. dobrych :)) czasach. Jeśli więc jesteś doświadczonym strategiem, nieraz wypruwałeś sobie żyłę, myśląc, jak dokopać wrogowi, i z pewnością wiesz, co to turówki, to przeskocz od razu do następnego akapitu. Natomiast tych wszystkich, którzy nie zaznali przyjemności płynącej z grania w powyższe gry lub spędzili niewiele czasu z nimi, zapraszam do przeczytanie poniższego tekstu. Mam nadzieję, że moja wiedza na ten temat jest wystarczająca, abym w ogóle mógł się wypowiadać, oraz że nie wprowadzę nikogo w błąd. Jeżeli jednak tak się stanie, to proszę o publiczne upomnienie, każdy (niestety) uczy się na swoich błędach. No to zaczynamy... Gry turowe są to chyba najlepsze, "najczystsze" gry strategiczne - nie jakieś tam RTS-y, strategie z elementami RPG, ale właśnie gry turowe. W grach takich każdy z uczestników ma równe szanse (chyba że ustawi inaczej), nie liczy się umiejętność szybkiego klikania myszką, prowadzenia walki w 10 (:)) miejscach jednocześnie, ale zdolność do daleko idącego planowania, przewidywania oraz do podejmowania właściwych decyzji. Graczowi grającemu w turówki mózg dymi od myślenia, a nie od analizowania setek (tysięcy) oddziałów biegających po ekranie, jak to jest w przypadku niektórych RTS-ów. Po za tym w grach turowych bardzo ważna jest realność, aby nie być gołosłownym, podam przykłady. Weźmy "na tapetę" wspaniałą i jedną z pierwszych turówek - grę Sida Meiera pt. CIVILIZATION. W niej nie mogliśmy wysyłać jakichś tam "zbieraczy minerałów" (jak to jest w wielu RTS-ach), ale mogliśmy zatrudniać mieszkańców naszych miast do konkretnej pracy. Mieszkańcy mogli zbierać żywność (aby utrzymać jednostki wojskowe), pomagać w budowie/trenowaniu obiektu/jednostki, zająć się nauką (dzięki temu nasza cywilizacja szybciej wynajdowała nowe technologie) lub sztuką (aby inni mieszkańcy nie zrażali się naszą nieudolną polityką i chwilowymi niepowodzeniami), poza tym mogli wykonywać jeszcze inne czynności, ale już nie pamiętam dokładnie, co to było. Jeśli zbudowaliśmy swoje miasto na pustyni, to nie mogło ono "produkować" sobie tyle żywności, co miasto zbudowane na łące itp. Realne było też zbieranie podatków od swoich mieszkańców, którzy mogli protestować, uciekać z miasta; trzeba było wybierać pomiędzy podatkami a nakładami na naukę i trzeba było to robić tak, aby mieć i trochę pieniędzy, i trochę nowych technologii :). Było jeszcze kilka innych "innowacji", ale dawno już nie grałem i nie pamiętam dokładnie, co to było, aha, można było produkować karawany i wysyłać je do innych miast, a dzięki temu zarabiać kasę i niepozornie odkrywać świat. No, mam nadzieję, że powyższe linijki przybliżyły wam najlepszą z gier turowych i zobrazowały to, jak dużo spraw było na głowie gracza, który musiał nad wszystkim czuwać. Z racji tego, że mam niewiele czasu, nie będę już przedstawiał bliżej tych gierek, jeśli chcecie wiedzieć więcej, to nie ma innego sposobu, jak zagrać i odczuć na własnej skórze piętno tych aplikacji ;-) . To by było na tyle, jeśli chodzi o retrospekcje i wspominanie dawnych czasów. Jak się pewnie domyślacie, opowiadam się w tym naszym konflikcie po stronie gier turowych. Myślę, że wielu z moich przedpotopowych kumpli z łezką w oku pisało ten artykuł i zgodzą się, że nie ma to jak noc spędzona w towarzystwie taaakiej wspaniałej dziew... tzn. gry ;-). Dlaczego ja wybrałem właśnie te gry? Ano dlatego, że na nich się wychowywałem i czuję do nich (a zwłaszcza do Civilization) wielki sentyment, ale to oczywiście nie przeszkadza być im wspaniałymi aplikacjami. Oczywiście ja też grywam w RTS-y i inne podobne, ale ponad wszystko kocham turówki. Teraz podam argumenty przemawiające za moim wyborem. Po pierwsze: te gry mają zazwyczaj wielką misję edukacyjną, uczą i jednocześnie bawią. Jak zwykle podam przykład: wspomniana Cywilizacja - gra w języku angielskim - wymagała ode mnie sięgania po słownik języka angielskiego. Nauczyłem się bardzo dużo wyrazów, poczynając na irygacji, a kończąc na bombie atomowej. Poznałem także kilka nowych plemion, o których nigdy nie słyszałem (Zulusi, Aztekowie, Babilończycy). Po drugie: rozwijają umysł, zdolność do logicznego myślenia, wyobraźnię, odpowiedzialność (jeśli się dobrze wczujemy) za nasze czyny. Po trzecie: uczą cierpliwości ;-). Po czwarte: pozwalają bardzo dobrze wczuć się w rolę przywódcy, generała, szefa, burmistrza itp., czego nie daje większość RTS-ów (zmuszeni jesteśmy do bardzo dynamicznej gry i nie mamy czasu przyglądnąć się bliżej roli naszej osoby). Po piąte: nie wymagają od nas PC-ta na miarę XXI wieku ;-), większość tych gier nie potrzebuje akceleratora 3D, karty dźwiękowej 3D ani mocarnego procesora. To by było na tyle, jeśli chodzi o moje argumenty, gdybym miał więcej czasu, to z pewnością jeszcze kilka mógłbym wysunąć. Wszystkich zachęcam do pogrania przez dłuższy czas w jakąś turówkę (polecam Civ. dostępną za darmo w I-necie), możliwe, że odkryjecie w sobie duszę prawdziwego stratega i znajdziecie czas na dłuższe siedzenie przed kompem. Czego życzy:

Kapral Kuki (kuki@poland.com)

3. Drogi Marszałku! Posłusznie melduję, że chciałbym zabrać głos w sprawie niezwykle bulwersującego tematu, jakim jest wyższość RTS-ów nad turówkami i vice versa. Rzesze domorosłych strategów rozmaicie uzasadniają swoje stanowisko. Mówią, że RTS-y nie mają nic wspólnego z rzeczywistością (BTW: to argument obusieczny). Z kolei maniacy SC czy C&C (o mało nie napisałem CC, co jednak mogło się skojarzyć niektórym z kultową tu-

rówką Małomiękkich) wyśmiewają tury i heksy. Kto ma rację (to znaczy - komu ja przyznam rację:)), niech rozpatrzę. 1. Największą różnicą pomiędzy obydwiema tymi grami jest z pewnością diametralnie inny stosunek do czwartego wymiaru, czyli tłumacząc niewtajemniczonym - do czasu. Nieraz jakość RTS-ów ocenia się na podstawie dynamiki gry (oczywiście nie tylko). Wygrywa szybszy (and of course - cwańszy). Pół godziny i po rozgrywce (internetowej). Tyle samo czasu trwa zaś obliczanie przez Amisię 500 (wspaniały komp) jednej (!) tury komputera. Nie tak łatwo więc po RTS-ie przesiąść się na heksy. (Uwaga. Teraz myśl niemalże rodem wyjęta z czasopism z poczuciem misji krzewienia tradycji i zbożnych obyczajów wśród współczesnej, przesiąkniętej zgniłym liberalizmem młodzieży. Osoby o słabych nerwach niech nie czytają dalej. Ostrzegałem.) W dzisiejszych czasach ludzie są w nieustannym biegu. W telewizji pełno migających, szybko się zmieniających obrazów. Dlatego tak cenione są gry dynamiczne. Czy nie jest zastanawiający związek pomiędzy wzrostem zainteresowania RTS-ami a wyścigiem szczurów końca wieku (che, che:)). Kogo ciągną gry, gdzie jedna misja może trwać 10 godzin lub więcej (wiem, że cały tłum ludzi, ale przy fanach Starcrafta i Red Alerta wyglądacie blado. Zresztą to było pytanie retoryczne)? A czas rzeczywisty chyba ma większy związek ze stanem rzeczywistym, no nie, fani turówek (a masło jest maślane - dop. autor tego listu). 2. Oprawa graficzna gier, choć wcale nie najważniejsza, jest z pewnością zaletą RTS-ów. Z drugiej strony, w turówkach jest zupełnie niepotrzebna (najstarsza turówka świata, a mianowicie szachy, doskonale radzi sobie w monochromatycznej palecie barw przy braku dźwięku). Choć Battle Isle IV... 3. Heksy. To brzmi groźnie. Są wręcz wyśmiewane jako niemające ABSOLUTNIE żadnego związku z rzeczywistością. Powstały na warunkach pewnej umowy. Budowa sześciokąta foremnego jest znana co prawda naturze, ale raczej w chemii organicznej i nieorganicznej, a nie bardzo w geografii (rzeźba terenu). Wyróżniamy też osiem podstawowych kierunków świata (i nie mówić, że cztery). Jednak dlaczego gry wojenne w sztabach radzieckich i III Rzeszy rozgrywały się właśnie na takich mapach. I dlaczego jeszcze przed wybuchem wschodniego frontu tow. Stalin marszczył wąsy, oglądając ich przebieg. Nie wspominając (dobre!), że najlepsze wyniki osiągnęli Żukow oraz Guderian i Rommel. Autentyczne walki wybuchły wiele miesięcy później. 4. Turówki obejmują znacznie więcej zagadnień, tj. morale, pogodę, rodzaj terenu itp. Stąd wynika potrzeba dokładnego przemyślenia każdego posunięcia.

Werble proszę. Wynik brzmi: remis. Zdaję sobie sprawę, iż nieco po macoszemu potraktowałem obydwa podgatunki. Sądzę, że spory będą trwały w nieskończoność i kompletnie nic z nich nie wyniknie. Ostatnie lata to ofensywa RTS-ów i odwrót turówek. Choć ostatnio te pierwsze chyba dostały zadyszki. Mniemam, iż przyszłość należy do gier łączących oba te gatunki a la Battle Isle IV (od razu zastrzegam, nie jestem fanem tej gry, a jej nazwę wymieniam drugi raz niemalże przez przypadek). Tylko z krztynę większym naciskiem na akcję.

Kapral Piotr "Klemens" Kociubiński

Na koniec moje bardzo króciutkie podsumowanko. Rzutem na taśmę wygrały turówki - tego można się było spodziewać. Smuci mnie jednak bardzo, iż żaden z szanownych Żołnierzy nie zadał sobie trudu, by dokładnie przemyśleć sam temat. Bo, moi drodzy, RTS-y to nie tylko klony popularnego Command&Conquer, polegające na szybkim klikaniu myszką, ale - jak sama nazwa wskazuje - wszystkie strategie rozgrywające się w czasie rzeczywistym! A to diametralnie zmienia przebieg tej "potyczki". Osobiście wyrosłem na turówkach i teoretycznie powinienem zostać im wierny do końca życia. No właśnie, teoretycznie. Czasy się jednak zmieniają! W tym miejscu przerwę moje wywody (by zbyt wiele nie ujawniać), a zamiast tego zaproponuję kolejny "gorący temat". A brzmi on:

Strategie RTS czy turówki - które z nich cenisz bardziej? Czy RTS-y są przyszłością, czy może fatalnym nieporozumieniem?

I to nie jest pomyłka. Tym razem pamiętajcie jednak o tym, co napisałem powyżej. Przyjrzyjcie się dokładniej innym grom, które oferują rozgrywkę w czasie rzeczywistym (podpowiem, że w ostatnim czasie ukazała się gra rzucająca na cały temat nowe światło), wyciągnijcie wnioski i chwyćcie za pióra. Zobaczymy, czy wynik tej "potyczki" pozostanie taki sam. Ach, prawie bym zapomniał ;-). Wyróżnienie za najlepszy list postanowiłem przyznać Piotrowi Kociubińskiemu. Nagrodę wyślemy pocztą, oczekuj więc rychłej wizyty listonosza ;-).

Gorący temat, kwiecień - zakończenie

Tym razem przedstawię tylko jeden list, ale za to jaki! Temat brzmiał: "3D kontra 2D". Które środowisko gry stworzone jest dla prawdziwego stratega?

Sztabowcom wystarczą dwa wymiary mapy strategicznej, i to nie w rzucie izometrycznym, ale że gracze są "prawdziwymi strategami inaczej", odniosę się więc do gier. Najlepszymi przykładami będą tu chyba Close Combat i Combat Mission, jako że ta druga to, w dużym uproszczeniu, odpowiednik dwuwymiarowej CC w otoczeniu 3D. Choć uwielbiam serię Close Combat, z przykrością (czy aby na pewno???) muszę stwierdzić, że nie widzę w Combat Mission niczego, co utraciła strategia, przechodząc w trójwymiar. Jedyne przewagi Close Combat to "lepsze" wrzaski rannych, a to przecież dźwięk, i plamy krwi na ziemi (gry wcale nie wpływają na agresję!!! ;)))), które przecież można do CM śmiało wprowadzić - silnik ma niesamowicie dopracowany, więc parę czerwonych kałuż nie uprzykrzałoby rozrywki, wręcz przeciwnie! A co lepszego widzę w Combat Mission (z perspektywy środowiska oczywiście)? Kilka rzeczy:

a) Rzeźba terenu.
W serii CC niektóre mapy uniemożliwiały ocenę wysokości terenu. Nie zawsze plastycy dobrze wycieniowali załamania podłoża i przez to - w sytuacjach, gdy z pozycji startowej nie dało się określić "Line of sight" w danym terenie, bo np. przeszkadzał w tym las lub budynki - trzeba było dotrzeć w dane miejsce swoją jednostką, by przekonać się, czy można prowadzić stąd ostrzał interesującego nas odcinka, czy nie. (Przepraszam za to "sienkiewiczowskie" zdanie. ;)) Nasze jednostki były więc angażowane w zadania, których teoretycznie wypełniać nie powinny. Mogło prowadzić to do sytuacji, w których brak tego jednego oddziału na innym odcinku stawał się przyczyną porażki. Czyli czasem o wyniku potyczki decydowała nie strategia gracza, a konieczność okiełznania dwóch wymiarów. Gra Combat Mission w ogromnym stopniu niweluje tę niedogodność właśnie tym, że jest 3D.

b) Zasłony dymne.
Sytuacja bardzo podobna. W serii Close Combat ciężko jest określić, czy z danego miejsca nasza jednostka może być widoczna, czy nie. Może w "drugą stronę" łatwiej to będzie wyjaśnić. Otóż wyobraźmy sobie, że to wrogie jednostki kryją się za zasłoną. Załóżmy, że udało się nam oskrzydlenie i jedna z naszych jednostek widzi przeciwnika, znajdującego się na "południe" od niej. Zasłona dymna jest trochę na "zachód" od wroga. Jeszcze dalej na "zachód" są pozostałe nasze jednostki. W dwóch wymiarach, by określić miejsce, z którego nasze jednostki (te na "zachodzie") będą widziały wroga, trzeba było przykładać linijkę do monitora (lub mieć ją w oku). W trzech wymiarach robić tego nie trzeba. (Mam nadzieję, że kumacie. Ja w każdym razie rozumiem, o co mi chodzi! :).

c) Powiedzmy... "realizm".
Znów zasłony dymne. W CC są tylko ścianami dymu, no - powiedzmy - "trójkątami". W Combat Mission zasłona dymna to jak przykrycie ołowianych żołnierzyków białym kartonowym pudełkiem - tak właśnie ją sobie wyobrażam.

d) Efekty wizualne.
CM powaliło mnie na kolana! Zrobiłem zbliżenie Pzkf IV G - przyglądam się - kurczę! "Rozłazi się" jak skały w Tomb Raiderze! Patrzę dalej - WOW!!! Toż to dodatkowe płyty osłaniające wieżyczkę!!! Szok!!! I żadnej pikselozy - CM jest po prostu piękne!

Sądzę, że gry 2D będą powstawały, ale w przypadkach takich jak Civilization, HOM&M czy Risk. Jeśli zaś chodzi o gry taktyczne, o symulacje pola walki, za parę lat 2D przestanie istnieć. Czy tak się stanie, czy to dobrze, czy źle, czas pokaże.

Porucznik Radosław 'Radzik' Wilkaniec (radzikx@poczta.onet.pl)

Nic dodać, nic ująć - Porucznikowi należą się wielkie brawa! Nietrudno się domyślić, że jeszcze pachnąca nowością nagroda wędruje w ręce Zbigniewa Bońka, ups, miało być Radosława Wilkańca ;-). Gratuluję!

Głos ludu

Zacznijmy od rozwiązania kwietniowej ankiety. Pytanie brzmiało: Przedstawianie starych strategii w Uniwersytecie Polowym jest: A) Superpomysłem - klasykę powinno się znać przynajmniej z nazwy. B) Potrzebne, choć nie w takim wymiarze - jedna gra na miesiąc w zupełności wystarczy. C) Pomysłem chybionym. Kogo dziś interesują gry z lat 90! Szkoda marnować cenne miejsce.

Wyniki, oględnie mówiąc, troszkę mnie zadziwiły. Prawie 90% czytelników oddało swój głos na odpowiedź "A", 10% na odpowiedź "B", a odpowiedzi "C" nie wskazała żadna osoba! W tej sytuacji nie pozostaje mi nic innego, jak obiecać, iż Uniwersytet Polowy będzie kontynuowany, szkoda, że w tym numerze zabrakło miejsca.

W czerwcu pytanie brzmi:
Który z działów Sztabu Weteranów oceniasz najwyżej:

1. Uniwersytet Polowy;
2. Twórczość sztabową;
3. "Gorący temat".

Rozwiązanie konkursu

W kwietniu pytania konkursowe okazały się bardzo proste, nic wiec dziwnego, iż przyszła bardzo duża ilość poprawnych odpowiedzi. Podczas losowania szczęście uśmiechnęło się do: **Adriana Schachta, Marcina Zarembskiego, Czarka Zimoląga**

I na koniec jestem jeszcze winien poprawne odpowiedzi:
Pytanie 1: "War; war never changes..."
Pytanie 2: "The chosen one" - wybraniec.
Pytanie 3: 21 marca 2001 r.
Pytanie 4: Niestety, jak na razie, stopnie nadawane w SW nie są respektowane przez Wojsko Polskie, gra "4xPancerni" nigdy nie istniała, a Settlers 5 nie zostało wydane w maju (i raczej nie będzie strategią turową ;-).

Informacje o kadrze Sztabu

Decyzją Rady Najwyższej z dnia 12.05.01 postanawia się: Awansować Szeregowych: Krzysztofa Golisa, Macieja "Hornet" Bąka, Mariusza "Makavelego" Franke i Piotra "Klemens" Kociubińskiego do stopnia Kaprala.

Awansować Kaprali: Kubę Rynieckiego, Macieja "Hornet" Bąka i Krzysztofa Golisa do stopnia Sierżanta.

Awansować Sierżanta "NaitsabeSS" do stopnia Chorążego.

Marszałek Artur Okoń

Generalicja@actionplus.pl (skrzynka dowództwa)
Sztab@actionplus.pl (skrzynka listy dyskusyjnej)

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!

NOWOŚĆ
EDYCJA 3 TRZECIA
tipsOmaniak®
PLUS

Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla „hackerów", patche, save-game'y, kilkaset polskich poradników i solucji...

cena: 25 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

04/2000 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj cena 3,50

Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II
Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: G-Police
Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek
Poradniki: Fallout 2 - sekrety
Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

10/2000 październik cena 3,50

Instrukcja: M.A.X. 2
Solucje: Deus Ex, Icewind Dale, MDK II, Diablo II, Longest Journey
Poradniki: Shogun: Total War, Thief II cz. 2
Hacker: Tipsy

11/2000 listopad cena 3,50

Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień cena 3,50

Instrukcje: International Rally Championship Big Race U.S.A.
Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

02/2001 luty cena 3,50

Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice, Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

03/2001 marzec cena 3,50

Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

04/2001 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mechwarrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

05/2001 maj cena 3,50

Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kąciki gier: strategicznych, fabularnych FPP, Tipsy

Zamawiam:

☐ **CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3** .... 25,00 zł

☐ **Nr archiwalne Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam:

☐ **CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3** .... 25,00 zł

☐ **Nr archiwalne Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam:

☐ **CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3** .... 25,00 zł

☐ **Nr archiwalne Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam:

☐ **CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3** .... 25,00 zł

☐ **Nr archiwalne Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla poczty
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla banku
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego ....
pobrano opłatę
zł ....

Tipsy

Bird Hunter: Wild Wings Edition

Wpisz:
wwflock - będziesz blisko ptaka
wwcallin - będziesz blisko zwierzęcia
wwnofear - ptaki się Ciebie nie boją
wwgobler - jesteś w pobliżu indyka
wwflash - uderzenie pioruna

Black & White

Może nie są to tipsy ułatwiające grę, ale... Jeśli zagracie w B&W w Prima Aprilis (czyli 1 kwietnia - można oczywiście przestawić zegar w komputerze, żeby efekt ten zobaczyć na przykład w środku lata), wasz Chowaniec będzie zostawiał na ziemi zamiast normalnych śladów, uśmiechnięte buźki.

Drugi z trików dotyczy waszego wewnętrznego diabełka. Gdy dopiero zaczynacie grę, a aniołek z diabełkiem przestaiy właśnie gadać, zacznij poruszać kursorem myszki w kółko, a po pewnym czasie diabełek przekona się na własnej skórze, co znaczy dostać się w obszar działania trąby powietrznej.

Carnivores: Ice Age

Debug Mode
Aby włączyć ten tryb, wpisz w trakcie gry "debugup". W prawym górnym rogu pojawią się koordynaty, a dinozaury będą Cie ignorować do momentu, aż zaczniesz w nie strzelać.
W trybie tym masz także dostęp do dodatkowych funkcji przy pomocy klawiatury:
[CTRL] - przyspiesza twój bieg
SHIFT+S - włącza tryb Slow Motion (czyli akcja w zwolnionym tępie)
CTRL+N - potrafisz wykonywać dłuższe skoki
SHIFT+T - pokazuje liczbę wyświetlanych w czasie sekundy klatek obrazu
SHIFT+L - dostajesz skrzydeł, a w każdym razie możesz latać
TAB - pokazuje pełną mapę okolicy

Jeśli chcesz mieć wszystkie trofea, zawody i bronie, musisz się pobawić w edycję pliku. Konkretnie chodzi o plik _RES znajdujący się w podkatalogu Huntdat. Znajdują się w nim informacje o broniach, cenach, itp. Jeśli zmienisz w nim jakieś dane, gra będzie toczyła się według nowych zasad.
A można zmienić np:
power (siłę obalającą broni) - jeśli zwiększysz ją do 20, jeden strzał wystarczy do zabicia czegokolwiek.
shot rate (szybkostrzelność) - im większa wartość, tym krócej trwa przeładowanie
shots (kule) - liczba strzałów
reload (wymiana magazynka) - niektóre bronie mają ten współczynnik - im wyższy, tym krócej trwa wymiana magazynka

Ceny przedmiotów najlepiej zmniejszyć do 10, a początkowe fundusze np. do 400, dzięki czemu już na samym początku można będzie wszystko kupić. A - nie opłaca się kupować więcej niż jednej sztuki danego przedmiotu na raz, bo w trakcie misji i tak nie będą one dostępne.

CIA Operatives: Solo Missions

Uruchom grę przy pomocy skrótu "Solomissions.exe -console". W czasie gry, aby włączyć konsolę, wciśnij tyldę [~] i wpisz jeden z poniższych kodów (jeśli konsola nie chce Ci się schować po wciśnięciu [~], wciśnij klawisz [ESC]):
god - God Mode
fly - Flying Mode (czyli latasz)
notarget - wrogowie już do ciebie nie strzelają
noclip - No Clipping Mode (czyli przechodzisz przez ściany)
map X# - przechodzisz do mapy o numerze # (gdzie # 1-6)
endgame - kończysz grę wygraną

Clive Barker's Undying

Taka mała ciekawostka - w grze ukryta jest strzelnica. Jak do niej dotrzeć?
Po rozpoczęciu gry wejdź do domu i daj się po nim oprowadzić, a następnie idź do końca hollu w kierunku drzwi, obok których leży apteczka. Strzel w dwa kwadratowe panele znajdujące się u góry drzwi - powinny się otworzyć, a w środku zobaczysz dziesięciopoziomową ministrzelnicę. Jej ukończenie jest dość trudne, ale za to daje bardzo dużą satysfakcję!

Cossacks - European Wars

Naciśnij ENTER, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:
supervizor - fog of war włączony/wyłączony
money - dostajesz kasę
izmena - zmieniasz gracza klawiszami 1-9 (z numerycznej)
multitvar - po naciśnięciu P masz dostęp do wszystkich jednostek

www - aktywuje "supervizor", "multitvar" oraz "izmena"
Gods - pomoc od bogów
AI - możesz kontrolować wrogów
resources - dostajesz surowce
shield - sam zobacz :)

Desperados: Wanted Dead or Alive

Aby móc wpisywać cheaty, wciśnij lewy SHIFT + F11. Kody, które działają:
timeless - zatrzymuje upływ czasu
fidel castro - widzisz dialogi
medic - widzisz podpowiedzi
powerman - nowa broń
schneider - kończysz obecny poziom
clint - wygrywasz obecny poziom
jackal - amunicja
hollow man - niewidzialność
show me all - pokazuje wszystkie przedmioty
zeus - pomoc od bogów

Evil Islands: Curse of the Lost Soul

W czasie gry wciśnij tyldę [~] by włączyć konsolę, a następnie wpisz "thingamabob". Dostaniesz komunikat "Activated!", który oznacza, że będą działały następujące kody:
@godmode(0,1) - God Mode
@givestrength (getunitofplayer(0,0),XXX) - daje siłę XXX
@givedexterity(getunitofplayer(0,0),XXX) - daje zręczność XXX
@giveintelligence(getunitofplayer(0,0),XXX) - daje inteligencję XXX
help - wypisuje listę komend
give 0 money x - dostajesz X złota
give 0 exp x - dostajesz X punktów doświadczenia
fps 0 or 1 - pokazuje liczbę klatek wyświetlanych w czasie sekundy

Uwaga: kody z exp oraz money działają dopiero, gdy gracz dotrze do pierwszego miasta i tylko na ekranie obozu
Kody o nieznanym działaniu:
localrate, rate, ban, kick, partyresend, days, generateacks, disconnect, net, memusage, server, join, fadeout, execute or exec, lastfps, loadvar, listvar, show, filter, history, console, debuginfo

Fate of the Dragon

Naciśnij Enter i wpisz:
!om+godblessgreed! - 100.000 wszystkich surowców
!om+icanseeagain! - odkrywa mapę
!om+smartbomb! - zabija wszystkie jednostki
!om+fps! - ilość FPS
!obj+god! - God Mode (dla aktualnie zaznaczonej postaci!)
!obj+speed! - przyśpiesza grę
!obj+godblessovermax! - podkręca parametry zaznaczonej postaci, dodaje surowców
!om+win! - wygrywasz grę
!om+fog! - odkrywa mapę
!obj+gold! - kasa
!obj+timber! - drzewo
!obj+rawmeat! - jedzonko
!obj+corn! *- zboże*
!obj+food! *- jedzonko*
!obj+Iron! - żelazo
!obj+wine! - wino
!obj+all! - WSZYSTKO

Uwaga - kody alternatywne. Jeśli tamte nie chciały działać, spróbuj z tymi!
!om+superman! - god mode (najpierw wybierz jednostkę!)
!om+gonzales! - przyśpiesza grę
!om+icanseeagain! - odkrywa mapę
!obj+moolah! - daje złoto
!obj+splinter! - daje drewno
!obj+chips! - daje zboże
!obj+piggy! - daje jedzonko
!obj+ingboard! - daje żelazo
!obj+booze! - daje wino

FIFA 2001

Kody wpisuje się w głównym menu gry:
Gimmethemoney - dostajesz zastrzyk gotówki
Playersmaybe - wolni gracze
Bigheads - tryb z wielkimi głowami
Playersarelocked - gracze z przeciwnej drużyny nie mogą się ruszać

Jak zrobić, by każdym strzałem zdobywać gola? Stwórz swoją własną drużynę i nazwij ją Dreamers. Następnie dwóch graczy tej drużyny nazwij odpowiednio (z gwiazdkami!) ***everyshot*** oraz ***isagoal***. Teraz strzały twoich graczy będą nie do obronienia!

Icewind Dale: Heart of Winter

Naciśnij [Ctrl] + [Tab] i wpisz:
GETYOURCHEATON:ExploreArea(); - widzisz całą mapę
GETYOURCHEATON:Hans(); - teleportacja drużyny do miejsca wskazywanego przez kursor
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([ilość]); - dodaje zaznaczonej postaci pkt. doświadczenia
CHEATERDOPROSPER:AddGold([ilość]); - dodaje drużynie kasy
CHEATERDOPROSPER:Midas(); - 500 sztuk złota
GETYOURCHEATON:FirstAid(); - 5 healing potions, 5 antidotes i 1 Scroll Of Stone To Flesh.

•Inne tricki
Edytuj plik icewind.ini (zrób przedtem jego kopię roboczą!). Odszukaj linię [Game Options]. Dopisz pod nią linię Cheats=1. Uruchom grę. Naciśnij [CTRL] + [Tab] i wpisz: GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys(); (ważne by pamiętać o wpisywaniu dużych liter tam gdzie one są!).
Uruchomisz cheat-mode. Teraz w czasie gry naciśnij:

[Ctrl] + [R] - ulecz lub wskrześ wskazaną postać/portret
[Ctrl] + [Y] - zabijasz wskazanego potwora lub NPC (ale nie dostajesz za to punktów doświadczenia)
[Ctrl] + [4] - pokazuje pułapki

Insane

Poniższe tipsy wpisuje się w menu głównym:
INEEDMORECARS - udostępnia wszystko prócz generatorów
TERRAFORMERS - udostępnia generator tras
INEEDMOREMAPS - odblokowuje wszystkie trasy
GOKARTZ - samochody dostają małych kółek
BIGFOOTZ - samochody dostają dużych kółek
BIGHEADZ - kierowcy dostają dużych główek
BOXERZ - kierowcy dostają wielkich rąk i stóp
FONEKART - odkrywa ukryty poziom
SPEEDRACER - dodaje nieco speeda.

M.I.A. Missing in Action

Kody
mia dog - nieskończona amunicja i pełna zbroja
mia level - uzyskujesz dostęp do wszystkich poziomów
mia complete - przeskakujesz obecny poziom
mia full - uzupełnia wykorzystane strzały

Master of the Skies: Red Ace

Aby zaktywować Cheat Mode stwórz dodatkowego pilota i nazwij go Test
Teraz wyjdź z gry i w katalogu, w którym zainstalowałeś grę otwórz (na przykład Notatnikiem) plik character.ini. W środku znajdziesz sekcję, dotyczącą świeżo utworzonego pilota (Test). Wewnątrz niej zobaczysz linijkę:
mission = xx
wpisz jako numer poziomu 26, a następnie zapisz plik, wyjdź z notatnika i uruchom grę. Będziesz miał dostęp do menu Cheatów w Goodies Menu, gdzie możesz włączać i wyłączać dowolne z nich!

NBA Live 2001

Jeśli udało ci się pokonać Michaela Jordana w grze jeden na jeden, możesz go wcielić do Classic Team (lata '90). Kiedy rozpocznie się gra, pojawi się gościu trzymający piłkę - kiedy go zobaczysz wciśnij i przytrzymaj [N]. Następnie, kiedy pojawi się ekran EA Sports, wciśnij i przytrzymaj [B]. A kiedy pojawi się ekran z drużynami, wciśnij i przytrzymaj [A]. Teraz, gdy pojawi się menu, wpisz (bez cudzysłowów) "NBA Live 2001", a będziesz mógł wybrać drużynę The Laker's Peacers.

Robot Arena

Jeśli cierpisz na brak gotówki, wciśnij w Bot Lab znak dolara (czyli Shift + 4), a dostaniesz $50,000.

Serious Sam

Naciśnij [~] podczas gry i wpisz
please god - godmode
please giveall - masz wszystko
please killall - zabija wszystkich wrogów
please open - otwiera drzwi itp.
please tellall - ???
please fly - latamy
please ghost - przenikanie przez ściany
please invisible - niewidzialność
please refresh - odnawia energię

Superbike 2001

Super prędkość
Wpisz jako swoje imię "**EAPOWER**"
Dużo większa przyczepność na zakrętach
Wpisz jako swoje imię "**GRIPPY**"
Dużo lepsze hamulce
Wpisz jako swoje imię "**STOPPY**"
Wielkie głowy, ręce i stopy
Wpisz jako swoje imię "**LAGUNA**"

Jeśli chcesz wygrywać za każdym razem
Rozpocznij wyścig (nie trening), a następnie (już w czasie gry) wpisz PLEASEMAKEMEWIN. Teraz po skończonym wyścigu okaże się, że jego prawdziwym zwycięzcą jesteś właśnie ty.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

GRA GIANTS PL ZA 29,90!

Scan Vangis 2011 for www.retroreaders.makii.pl

GIANTS
OBYWATEL KABUTO
GRA i INSTRUKCJA NIEOCENZUROWANE
PRZEZNACZONE DLA STARSZYCH GRACZY
Oryginalna gra GIANTS w polskiej wersji językowej
29 90 złotych
eXtra Gra
Numer 1/2001
Numer 1/2001 (2) cena 29,90 zł index 123456
GIANTS
OBYWATEL KABUTO
extra pakiet zawiera:
pełna gra Giants
pismo
instrukcja do gry
kartonowe pudełko
GIANTS OBYWATEL KABUTO
CD1
CD2
INSTRUKCJA

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

UWAGA! Już 12 czerwca w sprzedaży drugi numer Extra Gry!

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!	Reset	Magazyn IO	CD Action	Secret Service	Gry Komputerowe	Świat Gier Komputerowych	Wirtualne Imperium Gier
6/6	9/10	96%	9/10	9.5/10	94%	9/10	10/10 http://gry.wp.pl

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ocenionych gier w tym roku, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Pośpiesz się! EXTRA GRA z GIANTS PL w kioskach tylko do 11 czerwca!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.p